Pokemon Snap, Pokemon Pinball

nr indeksu 351555 nr 22 26 października 2000 r.

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

SPECJALNY DODATEK!

Baldur's Gate 2 PL

✓ tajemnice świata Wrót Baldura
✓ megarecenzja + cenne porady

20 STRON WIĘCEJ tylko 3.40 zł

PODNIEBNE PRZYGODY STEROWCA

Crimson Skies



Game Voice

POROZMAWIAJMY PRZEZ... INTERNET

Metal Gear Solid

STAŁO SIĘ! KONSOLOWY PRZEBÓJ TERAZ NA PC

Panzer General SE

WSIADAJ DO CZOŁGU I RUSZAJ DO BOJU!

Midtown Madness 2

UWAGA – SZALEŃCZA JAZDA PO RAZ DRUGI



Odtwarzacze MP3

ULUBIONA MUZYKA ZAWSZE PRZY TOBIE



Internet: szukamy kosmitów


ISSN 1509-0558
43
9 771509 055006

Super hit RPG już w sprzedaży!

KONUNG

Legenda Północy

dobra cena · dobra cena · dobra cena · 99 zł

profesjonalna polska wersja językowa · PL CODA





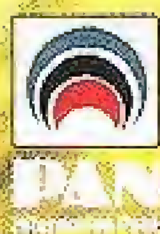
Konung to wspaniała gra RPG opowiadająca o fantastycznym świecie Skandynawii VII wieku, w którym historia splata się z klasycznymi mitami i legendami. Czarodziejskie artefakty i starożytna magia, łupieżcze wyprawy nieustraszonych Wikingów na Wschód, karawany kupieckie z potężnego Bizancjum, rajdy dzikich Słowian, fantastyczne stwory i opuszczone fortece czarnoksiężników – oto realia tej niezwykłej nordyckiej opowieści.

Miłośnicy RPG będą mogli utworzyć grupę składającą się nawet z 9 bohaterów (w Konungu każda napotkana osoba może stać się członkiem drużyny), wezmą udział w ponad 60 nieliniowych przygodach, spotkają przeszło 200 postaci, będą mogli użyć ponad 150 przedmiotów o unikalnych parametrach i magicznych wzmocnieniach (w sumie 40 tysięcy możliwych wersji). Akcja gry toczy się na olbrzymim obszarze 5 tysięcy ekranów!

W każdym pudełku bonus: mini hint-book i mapa świata!









Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

tel.: (0 22) 864-78-25

W numerze...



BALDUR'S GATE 2 PL – długo oczekiwany przebój już u nas S. 35



AIRFIX DOGFIGHTER – wojna zabawek S. 22



STAR TREK DEEP SPACE 9: THE FALLEN – przestrzeń – ostateczna granica S. 24



METAL GEAR SOLID – zabawa w szpiega S. 14

CRIMSON SKIES – nie daj się zestrzelić S. 20



Witajcie! Znów sie spotykamy!

Jak to miło skończyć kolejny numer CLICKA! i wiedzieć, że wy, nasi wierni Czytelnicy, już na niego czekacie z niecierpliwością. A tym razem mamy dla was prawdziwą perełkę, czyli specjalny dodatek poświęcony w całości polskiej wersji gry BALDUR'S GATE II. Ten przebój zbliża się wielkimi krokami, a u nas już możecie dowiedzieć się wszystkiego na jego temat.

Oprócz tego przygotowaliśmy mnóstwo recenzji SUPERGIER. W CLICK! 22 przeczytacie o Star Trek Deep Space 9: The Fallen, długo oczekiwanym Airfix Dogfighter czy wspaniałym Panzer General 3: Scorched Earth. Dla miłośników pokemonów – Pokemon Snap i Pokemon Pinball. Przyznacie, że jest z czego wybierać.

Przychyliliśmy się także do waszych próśb i powiększyliśmy dział listów. Dzięki temu większość waszych pytań znajdzie wreszcie odpowiedź.

No i mamy jeszcze jedną, wspaniałą wiadomość. Choć ten numer ma aż 20 stron więcej, jego cena nie tylko nie wzrosła, ale wręcz odwrotnie. CLICK! staniał i kosztuje tylko 3.40 zł. Mamy nadzieję, że teraz już nic nie stanie wam na przeszkodzie, byście kupowali i czytali CLICKA!

A więc dobrej zabawy!



Następny numer za dwa tygodnie, a w nim COŚ NOWEGO! 9 listopada

THE OUTFORCE

W zalewie RTS-ów widziałeś już i akcję w lesie i między górskimi łańcuchami. Ostatnio coraz popularniejszy staje się kosmos. Właśnie tam rozgrywa się OUTFORCE



Ten dziwny świat dryfujący w przestworzach Kosmosu i jego skomplikowane technologie zadziwią każdego



Jak zwykle trzeba będzie się rozprawić ze złym przeciwnikiem. Na szczęście do wyboru masz niezłe rakiety

Oto nadszedł XXV wiek, proroctwa z filmów typu Armageddon spełniły się i w Ziemię uderzył wielgachny asteroid. **Niemal cała ludzkość ginie, jedynie nieliczni zdołali przetrwać i uciekają w Kosmos, próbując kolonizować układ słoneczny Epsilon Eridani.** Schronienie okazało się jednak okiem cyklonu, bowiem właśnie Epsilon Eridani znalazł się w samym sercu wielkiego konfliktu międzyplanetarnego. **Z jednej strony walczy rasa podobnych do żółwi Gobinów, zaś ich przeciwnikami są dumni wojownicy Criona. Ziemianie zostają wmieszani w ten konflikt i z miejsca odpalają głowice atomowe,** zgłaszając się jako trzeci gracz w gwiezdnych konkurach. Po wyniszczającej wojnie trzy nacje zarządzają w końcu negocjacje. Ich delegaci wraz ze stacją kosmiczną, w której obradowali, znikają. Co będzie dalej z Ziemianami, Gobinami i Crionami? Pola gry nie będą wypełniały jedynie armie – towarzystwo dla nich stanowić mają pasy asteroidów, chmury gazu, a także miejsca, gdzie można handlować oraz stacje kosmiczne.

Trzy rasy dostaną do dyspozycji łącznie 120 jednostek. Podzielone one zostaną na kilka klas: między innymi krążowniki, niszczyciele albo moduły (zwykle nie posiadające siły ogniowej, służą do wspomagania działań pojazdów kosmicznych). Przyjrzyjmy się niektórym jednostkom Gobinów. Wśród modułów znajduje się Assaultmodule – powolna, ale o wysokim kalibrze broń do polowań na grubego zwierza. Warp Station to moduł, dzięki któremu można nieźle zaszkodzić przeciwnikowi, pod warunkiem, że ów nie posiada AntiWarpa. Zidra to niszczyciel atakujący strumieniem kwasu, od którego wnet psują się maski międzygwiezdnych wehikułów. Gerdla zaś to niewielki statek bojowy, miotający ogniem. **Z kolei na przykład wśród wojennego arsenału Criona odnajdziesz Solarpanel, czyli maszynkę produkującą energię** – lewituje sobie coś takiego po próżnicy i wychwytuje promienie słoneczne! Jest tu też krążownik Kegger – miotający błyskotliwym strumieniem plazmy.



W OUTFORCE zostanie wykorzystana zaawansowana fizyka kolizji. Jednostki, które się zderzą, będą się odbijać zgodnie z prawami fizyki (jak pamiętasz, w większości RTS-ów nie ma czegoś takiego, jak zderzenia). Oprócz tego w grze pojawią się efekty związane z grawitacją – niektóre jednostki będą mogły wykorzystywać prawo wzajemnego przyciągania!

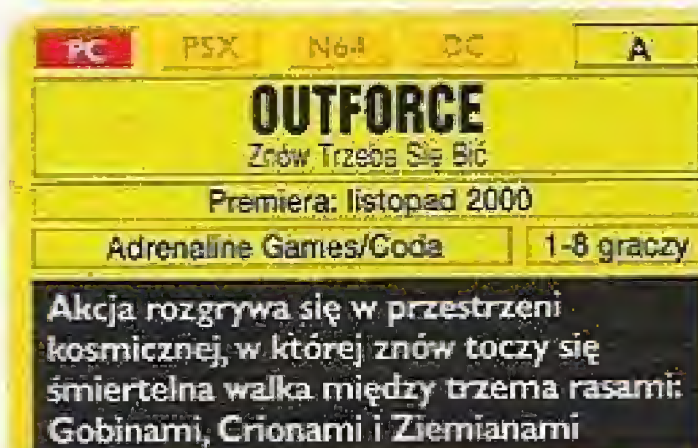
Twórcy gry w materiałach prasowych podają dziwaczną definicję RTS („stymulacja wojny inspirowana starymi, strategicznymi grami planszowymi" – podczas gdy w rzeczywistości „stymulacje" inspirowane planszówkami to oczywiście strategie turowe), ale mimo to miejmy nadzieję, że intuicyjnie czują, jak powinien „sprawdzać się w praniu" porządny RTS. **Dodatkowo, w OUTFORCE dzięki wbudowanym edytorom, będzie możliwe zmienianie cech przeciwników, ich sztucznej inteligencji, a także elementów graficznych w grze.** Przygotowano także obowiązkową w przypadku RTS-u obsługę sieci LAN oraz możliwość gry przez Internet. Tak więc już wkrótce odlecisz... w przestrzeń kosmiczną, toczyć boje o honor Matki Ziemi.



Stacje kosmiczne, chmury gazu i pasy asteroidów to miejsca, w których będzie się toczyć akcja gry



Znajdziesz tu bardzo dużo informacji o występujących w grze rasach oraz o ich pojazdach; obejrzysz screeny



PC	PSX	N64	DC	A

OUTFORCE
Znów Trzeba Się Bić
Premiera: listopad 2000
Adrenaline Games/Coda | 1-8 graczy

Akcja rozgrywa się w przestrzeni kosmicznej, w której znów toczy się śmiertelna walka między trzema rasami: Gobinami, Crionami i Ziemianami

NAJWYŻEJ OCENIANA GRA PRZYGODOWA OSTATNICH LAT W NIEPOWTARZALNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!

The Longest Journey

Najdłuższa Podróż

CD Action
10/10



CLICK!
5/6

Gry Komputerowe
85%





Magazyn IO
88/100

Reset
9,5/10

Reset GRA RYTAS!

Valhalla
9/10

Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne mary. Odkrywasz, że Twój świat – wbrew wszystkiemu co wiesz – nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiej, zupełnie innej rzeczywistości...
Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznajesz straszną prawdę – odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...

- Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.
- Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.
- Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)
- Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.
- Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.
- Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!

W roli April Ryan

Edyta Olszówka

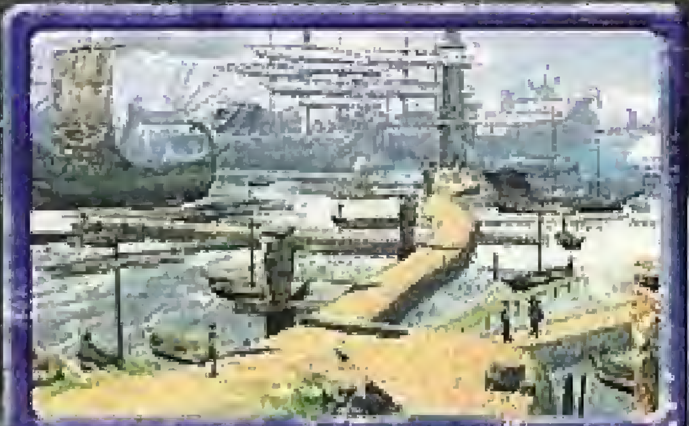


4CD













SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

CONQUEST

Czy pamiętasz nieśmiertelny COMMAND & CONQUER? Czy nigdy nie marzyłeś, aby areną zmagań wojennych stał się kosmos? Teraz możesz się sprawdzić jako jeden z wielkich admirałów gwiezdnej floty!

Chris Roberts już dawno został okrzyknięty złotym dzieckiem przemysłu gier. Taki tytuł może przytłaczać. Przygotowywany właśnie CONQUEST: FRONTIER WARS będzie testem, czy Roberts nie zapomniał, jak się robi dobre gry. Zwłaszcza że będzie to bardzo ryzykowne przedsięwzięcie – mieszanka strategii i kosmicznej strzelaniny!

Jak doszło do powstania CONQUEST? Cofnijmy się o kilka lat. Osiągnięcia Robertsa wszyscy znają: to on wymyślił serię WING COMMANDER, to w dużej mierze dzięki niemu firma Origin zdobyła poważną pozycję na rynku. Ale ambicje Robertsa były większe – kilka lat temu opuścił Origin, by założyć własne przedsiębiorstwo rozrywkowe o nazwie Digital Anvil. Próbował też dokonać skoku na branżę filmową, bo – jak mówił w wywiadach – od zawsze marzył, by nakręcić film fabularny. Filmowa wersja WING COMMANDERA okazała się jednak klapą. Roberts powrócił do gier – Digital Anvil wypuścił STARLANCER, a teraz przygotowuje się do CONQUEST: FRONTIER WARS. Już kiedyś Roberts spudłował, próbując wprowadzić na rynek mieszankę strategii i symulacji – a zwało się to WING COMMANDER ARMADA. Czy tym razem się uda?

CONQUEST: FRONTIER WARS składa się z dwóch warstw: strategicznego zarządzania oraz kosmicznej walki. Warstwa strategiczna przypominać będzie nieśmiertelny COMMAND & CONQUER. Nie będzie w pełni trójwymiarowej grafiki z możliwością obracania widoku na pole walki, lecz izometryczny rzut na pole akcji. Każda gra zaczynać się będzie od osadzenia bazy w przestrzeni kosmicznej, przygotowania technologii do wydobycia surowców, zbudowania potężnej floty i wreszcie – porachunków z przeciwnikami. By budować imperium, trzeba będzie wydobywać surowce: gaz, rudę oraz... zasoby ludzkie. Wydobycie tego ostatniego może zostać uruchomione tylko przy odpowiednio wysokim poziomie rozwoju kolonii ludzkich. Chris Roberts mówi o początkach projektu: „Grywałem ze swoim bratem Erinem w COMMAND & CONQUER i myślałem sobie, jak to byłoby fajnie przenieść tę akcję w przestrzeń kosmiczną!".

W CONQUEST na samym początku będziesz wybierał pomiędzy trzema rasami, które przypominają Atrydów, Harkonnenów oraz Ordosów z klasyka RTS-ów, czyli DUNE 2. W centrum międzygalaktycznego konfliktu staną:

Terranie. Są nastawieni pokojowo, ich celem jest eksploracja Wszechświata. Sięgają wyobraźnią tam, gdzie kończą się ich możliwości techniczne. Mają klasyczną flotę – najważniejszy pojazd nazywa się Fabricator – dzięki niemu można budować kolejne struktury. Terranie dysponują też transportowcami dowożącymi desanty ludzkie w odległe miejsca, żniwiarkami wysysającymi gaz z mgławic i rudę z asteroidów. Mogą budować instalacje znane z klasycznych RTS-ów: odpowiednik Construction Yard, ra-



Tylko ty i odległe galaktyki. Tym razem będziesz podróżował przez szesnaście różnych systemów słonecznych



Jak widać, w przestrzeni międzygalaktycznej panuje niezły ścisk. I, niestety, nie wszyscy przestrzegają przepisów ruchu



Walki nie da się uniknąć. Zabawie będą towarzyszyć kosmiczne eksplozje, jakich jeszcze nie widziałeś

FRONTIER WARS



Pojazdy kosmiczne, które biorą udział w grze, muszą być najpierw odpowiednio wyposażone w broń oraz paliwo

finerię, kosmiczną stocznię produkującą jednostki i koszary do szkolenia kadetów. Ponadto mają do dyspozycji działa jonowe, które będzie można umieszczać w przestrzeni kosmicznej (przydatne w bliskości czarnych dziur i rozległych złóż surowców).

Mantis. Wojownicza rasa o usposobieniu drapieżców, tworząca społeczeństwo kastowe. Ich genealogia jest podejrzana; mają w sobie sporo z owadów! Nie dogadują się z innymi rasami – wojna rozpoczęła się na ich terytorium. Typy jednostek z grubsza odpowiadają terrańskim – w przypadku każdej z ras będzie to około 14 typów. Ciekawostka: sercem ich bazy jest kokon.

Celareoni. Najbardziej tajemnicza z wymienionych ras. Nie jest znane ich pochodzenia, wiadomo tylko, że odziedziczyli po swych starożytnych przodkach różne umiejętności (np. szybciej od innych ras budują struktury wojenne). Dysponują także sprawnymi pojazdami bojowymi – większość ich jednostek to pojazdy bardzo szybkie i trudno wykrywalne przez przeciwnika. Są bardzo rozwinięci pod względem technologicznym. Nienawidzą Mantisów, ale mimo to zdarzało im się w przeszłości jednoczyć z tą rasą. Z biegiem ewolucji zdołali przejść na wyższe, nieosiągalne dla innych ras, stadium życia – formę czystej energii otoczonej pancerzem.

Armiami ras dowodzą admirałowie. To nowość – w większości klasycznych RTS-ów bezpośrednim dowódcą jednostek jest przecież sam gracz. W CONQUEST w jednej armii może być najwyżej sześciu admirałów, których śmierć oznacza koniec rasy.

Chris Roberts nie byłby sobą, gdyby nie wplótł do gry elementów znanych z WING COMMANDERA, czyli walk w przestrzeni kosmicznej. To druga ze wspomnianych warstw CONQUEST: FRONTIER WARS. Potyczki (z eksplozjami, jakich ponoć jeszcze nie było w kosmicznych strzelaninach!) toczyć się będą w 16 różnych systemach słonecznych. Ważna będzie komunikacja – przenosząc działania strategiczne do nowego systemu, trzeba będzie utrzymać łączność z bazą – np. poprzez czarną dziurę. Każdy pojazd ma sześć systemów kontrolowanych przez gracza: pancerz, tarcze ochronne, silniki, sensory, bronie i zasoby.

Teren będzie obejmował różne interesujące obiekty gwiezdne, takie jak mgławice, pasy antymaterii oraz czarne dziury. Statki kosmiczne mają pewną ładowność i przed przystąpieniem do boju muszą zostać zaopatrzone w zasoby militarno-paliwowe.

Po sieci lokalnej będzie mogło się bawić do ośmiu graczy, zaś przez Internet – czterech. Wymagania sprzętowe rysują się nad wyraz optymistycznie – do zabawy powinien wystarczyć P100 z 16MB RAM oraz poczwórnym napędem CD. Miejmy nadzieję, że, zgodnie z zapowiedziami, już na Gwiazdkę będzie można dokonać podboju kosmosu!

PC	PSX	N64	DC	A

Conquest: Frontier Wars
Strategia i Symulacja W Jednym
Premiera: grudzień 2000
Microsoft | 1-8 graczy

Strategiczne zarządzanie i kosmiczna walka to warstwy gry. Tym razem będą się zmagać ze sobą Celeroni, Mantis i Terranie



Na stronie znajdziesz dużo informacji o tej strategii oraz bogaty materiał graficzny i liczne odnośniki

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

sacrifice

Sacriface – czyli ofiara. Oto nazwa gry strategicznej (z silnymi elementami RPG), która ma zawojować rynek i serca graczy. Tym razem, zamiast starć imperiów i królów, zaproponowano pojedynek magów



Totalna wojna na czary i miecze nie ominie nikogo. I, niestety, w tej rozgrywce nie będzie litości dla pokonanych

Miejscem akcji SACRIFICE jest kraina pięciu bogów, archipelag dryfujących wysp. Tutaj ścierają się potęgi, walczą gigantyczne armie złożone z goblinów, smoków i innych mitycznych bestii. **Hufcami tymi kierują potężni czarodzieje, którzy swoją magiczna moc czerpią od bóstw, którym służą.** Jak widać, SACRIFICE posiada wszystkie standardowe elementy gry fantasy: magię, potwory, bogów i smoki. Skoro jednak ma być jakimś przełomem, to – aby odnieść sukces – musi posiadać coś więcej, nieprawdaż? Co to takiego jest. **No cóż, autorzy programu postawili przede wszystkim na grafikę i niesamowite projekty. Wszystkie postaci mają być przedstawione w trójwymiarowym środowisku. Efekty świetlne i erupcje magicznej mocy mają wprost powalać na kolana.** Oprócz tego SACRIFICE w swojej promocji stosuje standardowe dla RTS-ów hasła, jak „ponad pięćdziesiąt czarów do dyspozycji, setki potworów do przywołania etc." Tyle slogany. Jak to ktoś mądrze powiedział – przejdźmy do konkretów.



Przede wszystkim SACRIFICE będzie grą koncentrującą się na walce, starciach zbrojnych i pojedynkach na czary. Uwaga gracza nie będzie co chwila odciągana do spraw zaplecza gospodarczego, zarządzania surowcami czy rozbudowywania swojej bazy/wioski. Pod tym względem można porównać SACRIFICE do GROUND CONTROL. **Gracz ma przede wszystkim zająć się strategią wojny i taktyką poszczególnych bitew, a nie zaprzątać sobie głowę ekonomią.** Co prawda, twórcy gry przyznają, że będzie w niej energia magiczna, którą trzeba umieć skutecznie rozporządzać, jednak system ten jest dużo prostszy niż w większości RTS-ów. To, czego nie będzie z całą pewnością, to drabinka rozwoju technologii, jakże klasyczna dla tego gatunku gier.

Jak więc będzie wyglądał schemat rozgrywki w SACRIFICE? Otóż tak: **gracz wybiera sobie jednego z czterech czarodziejów i dalej, wszelkimi dostępnymi środkami niszczy pozostałą trójkę** (póki co, brzmi to niezmiernie prosto). Cały urok polega jednak na skali tych starć. **Aby pokonać nieprzyjaciół, czarodziej może przyzywać potwory i demony, a następnie słać je na legiony wroga.** Może również niszczyć jednostki konkurentów osobiście. No może nie do końca. Nie własnymi rękami oczywiście. W tym celu każdy z magów będzie posiadał do dyspozycji owe wspomniane wcześniej pięćdziesiąt czarów. Ale to jeszcze nie wszystko. Zamiast niszczyć wrogich żołnierzy pojedynczo – magicznymi pociskami czy rzuconymi kulami ognia, można uciec się do sztuczek na większą skalę. W tym celu będziesz mógł nawet zmieniać pogodę albo rzeźbę terenu, na którym toczy się bitwa. Co się stanie z niepokonanymi legionami Trolli, gdy dolina, którą maszerują, zamieni się w bezdenną otchłań? Ilu żołnierzy wroga przeżyje nawałnice albo potężną burzę, której pioruny spopielą całe pułki? Ot, to właśnie ma być główną zaletą SACRIFICE. Wymienione wcześniej sztuczki to oczywiście nie wszystko, co ukrywa ta gra. **Będą tam jeszcze potężne zaklęcia, będą stwory, które same potrafią czarować, będzie wreszcie możliwość wskrzeszania poległych sług.** W tej totalnej wojnie na czary i miecze obowiązywać będzie tylko jedna zasada – jeśli stracisz swój Ołtarz (czyli dom i miejsce, skąd czerpiesz moc), kończysz grę.

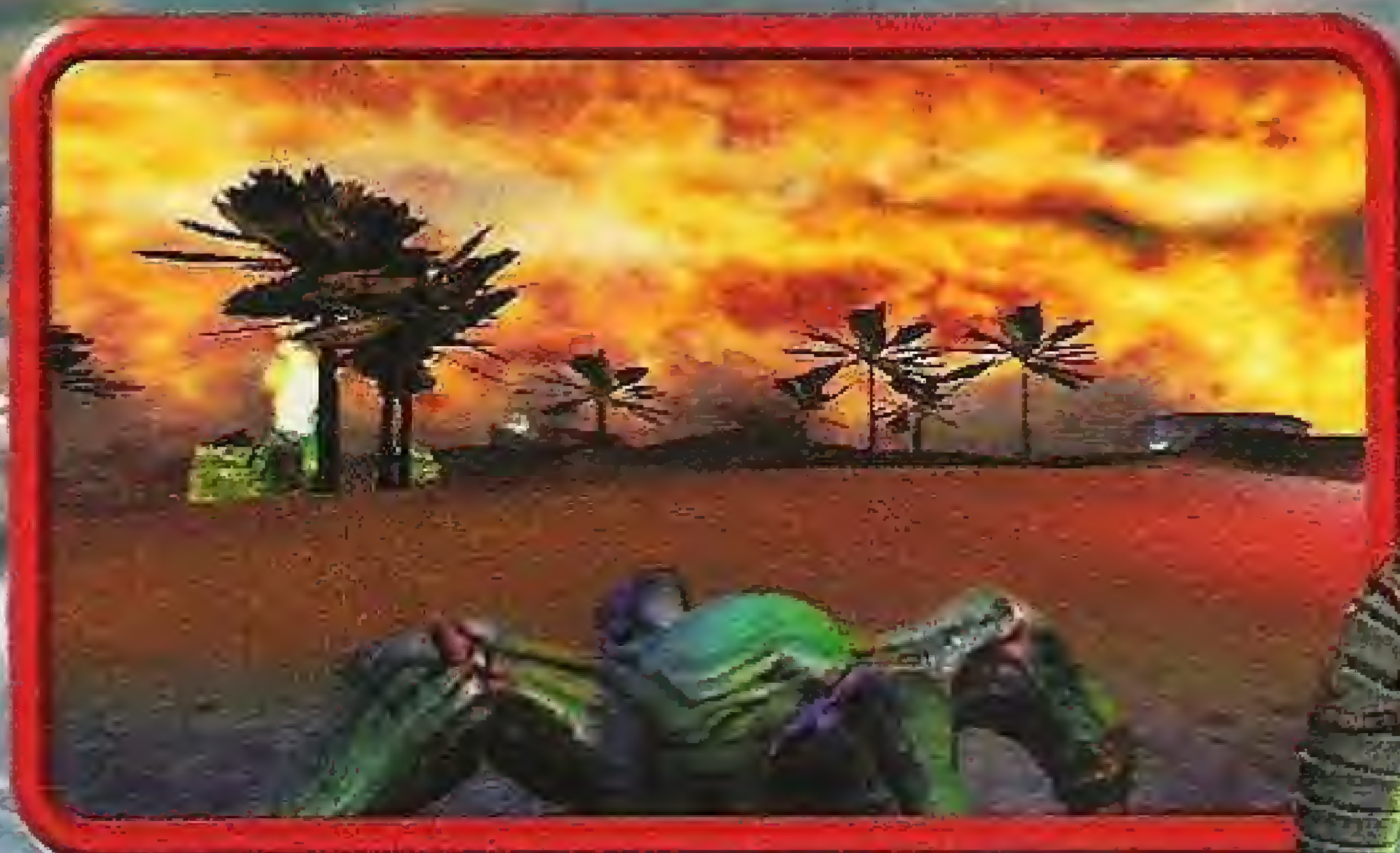


SACRIFICE ma również (a może przede wszystkim) urzekać swoją grafiką. **Miejscem akcji mają być niesamowite lądy, góry i płaskowyże wysp, które zostały ukształtowane własnoręcznie przez bogów tego świata.** To, że cała gra będzie przedstawiona w trójwymiarze, da graczom pełną kontrolę nad obserwacją bitew. Mapę będzie można obrócić, a widok oddalić, żeby uzyskać obraz całości starcia, albo przybliżyć, aby móc przyjrzeć się poszczególnym postaciom. **Kamerę będzie można ustawić pod każdym kątem tak, aby móc obserwować zajścia z dowolnej perspektywy. Ba! Będzie nawet można patrzeć oczyma jednego ze swoich stworów.** Nic nie stoi na przeszkodzie, aby zobaczyć pole bitwy z lotu smoka, który unosi się wysoko wśród chmur, a następnie nurkuje i ognistym oddechem spopiela nieprzyjaciół. Pod tym względem nic SACRIFICE nie można zarzucić. Zapowiada się on na bardzo widowiskowa gra.

Jednak nie wszystko złoto, co się świeci. Jakie więc są słabe strony tego tytułu? **Cóż, póki co nie wiado-**



Efekty świetlne, pioruny kuliste i płonące niebo to tylko jedne z wielu możliwości potężnych magów



Płonące niebo, lejący się na ziemię żar to tylko nieliczne atrakcje gry. Przygotuj się, że będzie gorąco!



mo, czy gra będzie się ograniczała tylko do walki, czy będzie uwzględniona warstwa dyplomacji, możliwość zawierania rozejmów czy sojuszy. Byłoby to ciekawym dodatkiem, biorąc pod uwagę, że SACRIFICE będzie w znacznej mierze koncentrować się na rozgrywkach wieloosobowych. Inną słabą stroną programu mogą okazać się projekty. Co można im zarzucić? Wystarczy spojrzeć na zamieszone obok zdjęcia. **Projekty bogów i potworów są bez dwóch zdań mocno kontrowersyjne.** Większość postaci występujących w grze to jakieś obrzydliwe maszkary, pająko-podobne straszydła o odnóżach zakończonych kolcami. Większość tych milusińskich mogłaby spokojnie być natchnieniem dla twórców tanich horrorów w stylu „Kraby Atakują IV."



Niestety, SACRIFICE zapowiada się na grę krwawą i okrutną. Wszystko, co do tej pory zaprezentowano, charakteryzuje się obrzydliwymi bogami, mocno nieapetycznymi scenami walki i zupełnym brakiem pięknych rysunków. Wychodzi na to, że twórcy SACRIFICE – niepewni, czy ich produkt jest w stanie się obronić samym pomysłem – postanowili szokować za wszelką cenę. **Wszystkie postacie wyglądają jak karykatury mitycznych stworzeń** – obdarte ze skóry popromienne mutanty albo wyniki radzieckich manipulacji genetycznych z gry GORKY 17 (nie ubliżając oczywiście tej pozycji. W GORKIM stwory, z którymi się walczyło, miały być paskudne, złe i odrażające, a tutaj?). Niektóre monstra przypominają zaś tych co bardziej odpychających i brutalnych Obcych z UFO. I jak czymś takim grać? Niestety, nic z piękna, którym charakteryzował się do tej pory gatunek fantasy nie zostało.



Archipelag dryfujących wysp, na którym mieszkają źli bogowie, został zróżnicowany krajobrazowo. Przeważają pustynie i kamienne wzgórza



Ogromni, odrażający mutanci to tylko jeden z przykładów pragnących cię zniszczyć potworów. Miej się na baczności!



Trzeba przyznać, że grafika prezentuje się wyśmienicie. Dzięki niej ryczący w tle potwór naprawdę może przestraszyć



Bardzo ciekawa strona gry okrzykniętej najlepszym produktem ECTS 2000. Dużo screenów i zapowiedzi



PC	PSX	N64	DC	A

Sacryfice
Komputerowa Fantazja

Premiera: grudzień 2000

Interplay/CD Projekt | 1-4 graczy

Wspaniała fantazja, która rozgrywa się na archipelagu dryfujących wysp. Zamieszkujący je bogowie toczą wojnę, która wyniszcza kraj

Tekst: Maciej „Szany Płaszcz" Jurewicz

Evil Dead: Hail to the King

Reżyser Sam Raimi wymyślił Evil Dead w 1982 roku. Bohater filmu, nieustraszony Ash, jeszcze dwukrotnie powracał na ekrany. Czwartej części tego kultowego horroru jednak nie będzie, bo ukaże się on jako gra komputerowa

Różnie w Polsce tłumaczono tytuł Evil Dead. Figurował w wypożyczalniach jako „Złośliwe Demony", „Martwe Zło" lub „Diabelski Nieboszczyk". Cóż było w tym filmie? Mówiąc w telegraficznym skrócie, historia zaczynała się od przyjazdu grupki przyjaciół do położonej głęboko w borach chaty. Omyłkowo odczytali wersety ze starodawnego Necronomiconu, co zbudziło drzemiące pod leśną darnią Zło. Demony z miejsca zaatakowały. Jedynie grany przez Bruce'a Campbella Ashley J. „Ash" Williams zdołał stawić im czoła. Z poręczną piłą mechaniczną zamiast ręki oraz ironicznym uśmieszkiem na ustach siał blady strach wśród przedstawicieli Zła.

Mówiąc o filmowym „Evil Dead", sięgamy do elementarza gier komputerowych. Pamiętasz jeden z zabawniejszych tekstów bohatera DUKE NUKEM 3D? Udane strzały komentował nosowym „Groovy!", co oczywiście jest jedną z kultowych odzywek Asha. Zresztą Ash to wzór wielu zwariowanych bohaterów gier komputerowych. Już w latach 80. wypuszczono na rynek grę zatytułowaną EVIL DEAD. Była to mała produkcja, w którą nie zaangażowali się filmowcy. Dopiero ten obecny EVIL DEAD ma szansę stać się wydarzeniem.

Producentem EVIL DEAD: HAIL TO THE KING jest amerykańska firma THQ, znana dotychczas z dość ogładzonych produkcji, takich na przykład, jak wyścigi konne. Przy projekcie EVIL DEAD jako konsultanci występują wspomniany Raimi, Robert Tapert (producent oryginalnego filmu) oraz Campbell. To rzecz bez precedensu, gdyż filmowiec tej klasy co Raimi nie pracował jeszcze przy grze komputerowej. Dodatkowo Bruce Campbell użycza głosu komputerowemu Ashowi. Można więc mieć pewność, że wszystkie odzywki zostaną wygłoszone z odpowiednią dozą ironii. Wszyscy uczestniczący przy produkcji twierdzą zresztą zgodnie, że pod względem klimatu program będzie najbardziejzbliżony do drugiej części filmowego „Evil Dead". Ponury horror z części pierwszej ustąpi miejsca komicznym, absurdalnym skeczom. Słowem, keczup będzie się lał na wesoło.

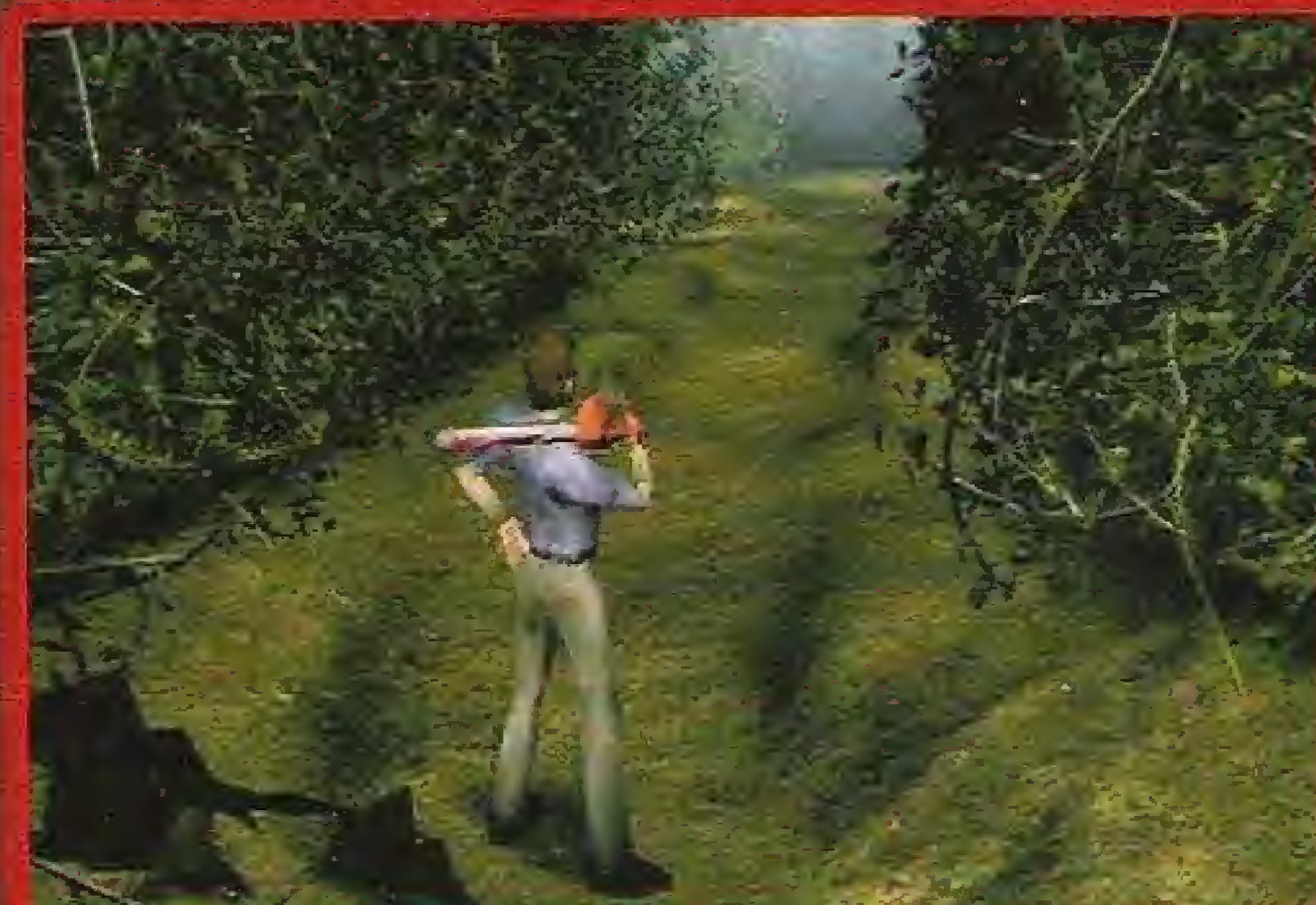
Generalnie, gra będzie wyglądać podobnie jak ALONE IN THE DARK. Wszystkie ruchome obiekty będą trójwymiarowe, ale akcja relacjonowana będzie za pośrednictwem statycznych kamer – nie będzie więc pełnego 3D, takiego jak w strzelaninach typu QUAKE. Autorzy twierdzą, że pod względem wizualnym ich produkcja najbardziej przypomina takie tytuły jak RESIDENT EVIL czy wspomniany ALONE IN THE DARK.



Wędrówki nocą po lesie i wizyty na cmentarzu należą do ulubionych miejsc w horrorze. Także komputerowym

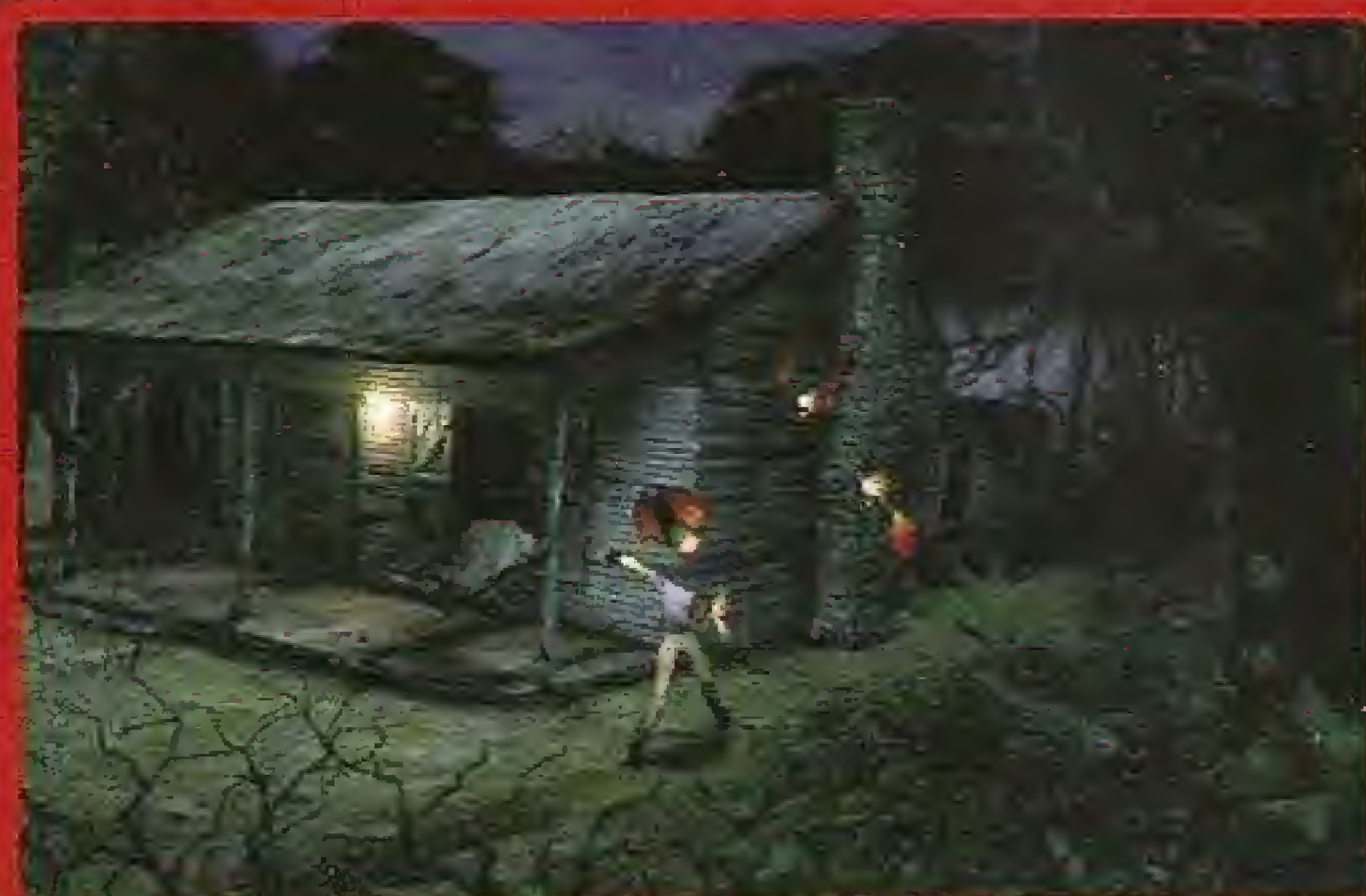
Cała historia EVIL DEAD: HAIL TO THE KING rozpoczyna się wtedy, gdy Asha nawiedzają koszmarne sny, w których widzi księgę zmarłych, czyli wspomniany Necronomicon. Wraz ze swoją dziewczyną Jenny przybywa do znanej z filmu chatki. Aż tu nagle umarlaki zaczynają wychodzić przez deski w podłodze, wciskają się przez okna... W samej fabule można wyróżnić dwa etapy. Pierwszy rozgrywa się w lesie, miejscem startowym jest wspomniana samotna chatka, w której zaczyna się cała historia. Dodatkowe lokacje na tym etapie gry to cmentarz oraz obozowisko. Znajdzie się też miejsce na zrujnowany dom. Akcja drugiej części zabawy rozgrywać się będzie w położonym w Syrii Damaszku, mieście, w którym ręka „tego szalonego Araba" Alhazreda napisała Necronomicon. Tutaj na pewno nie zabraknie warsztatów i magazynów z tajemniczymi eksponatami oraz innych interesujących wnętrz. Autorzy ujawnili, że w grze Ash będzie się cofał w czasie, by oswobodzić Jenny porwaną w teraźniejszości przez demony. Akcja dzieje się osiem lat po zakończeniu wydarzeń z trzeciej części filmowego cyklu, zatytułowanej Armia Ciemności. Jak zapewne niektórzy pamiętają, Ash przeniósł się w niej do średniowiecza i tam próbował zdobyć władzę nad Necronomiconem, by zakończyć cały koszmar. Na próżno.

Grę określa się jako action adventure, czyli zawierającą zarówno elementy zręcznościowe, jak i typowo przygodówkowe. Trzeba więc będzie w odpowiednich miejscach używać znalezionych przedmiotów, a nie tylko zbierać broń i amunicję. Aczkolwiek, co podkreślają sami autorzy, na pierwszym miejscu będzie czysta akcja, nie zaś wyrafinowane zagadki. W EVIL DEAD: HAIL TO THE KING zastosowany zostanie ciekawy system walki. Otóż Ash, dzięki wbudowaniu w jego prawe ramię piły, może się jednocześnie posługiwać dwoma rodzajami broni. W drugiej ręce może trzymać strzelbę i – wspomagając się nią – skuteczniej rozprawiać się z demonami. Gracz będzie równolegle kontrolował operowanie obiema broniami. Ciekawostką są combosy (ciosy specjalne). Wybierając odpowiednią kombinację uderzeń



Zaopatrzony w wielką piłę Ash odważnie rusza w ciemną noc. Pewno już się nie może doczekać, kiedy spotka jakiegoś potwora

Death the King



Chatka tylko na pierwszy rzut oka wygląda przyjemnie. Za chwilę zaczną się do niej dobijać umarlaki. Ale Ash nie da się zaskoczyć!

przeciw danemu umarlakowi będzie można zakończyć z nim taniec w sposób podobny do **MORTAL KOMBAT**. Większości demonów zostanie przyporządkowany osobny cios specjalny.

W ciemnych lasach i na ulicach Damaszku na Asha czeka garnizon około dwudziestu umarlaków. Według zapewnień autorów, nie będą to pasywni przeciwnicy, jak w wielu innych trójwymiarowych strzelaninach. Asha czeka walka z równorzędnymi i bezczelnymi wrogami. Będą wśród nich bossowie, a także postacie żywcem wyjęte z filmu. W drugiej części filmowego „Evil Dead" Ash walczył z mrocznym odbiciem samego siebie. W jednej ze scen patrzył, jak mu się zdawało, w lustro – tyle tylko że jego odbicie nie poruszało się identycznie, jak on... No i właśnie w grze głównym przeciwnikiem gracza, czyli Asha, będzie jego mroczne „drugie ja". – Początkowo chcieliśmy wymyślić jakiegoś dużego i brzydkiego bossa, który robiłby za główne wcielenie Zła. Potem jednak zrozumieliśmy, że znacznie większe wrażenie zrobi sobowtór głównego bohatera – gracz zna tę postać i tym trudniej będzie mu walczyć przeciwko niej – komentują swoje pomysły twórcy gry.

Zabawa stanowić będzie poważną konkurencję dla nadchodzącego dużymi krokami **ALONE IN THE DARK 4**. Czy **EVIL DEAD: HAIL TO THE KING** zbulwersuje kogokolwiek swoim ładunkiem brutalności? Mamy nadzieję, że nie. Bo **EVIL DEAD** z całą pewnością będzie produkcją z klasą, unikającą taniego szokowania przemocą. Wszystko, co się wydarzy w grze, będzie podszyte ironią. Program w okolicach Gwiazdki wpadnie w ręce graczy. Zanurzysz się więc w ciemność i wszelakim demonom tego świata będziesz mógł wykrzyczeć: „HAIL TO THE KING – pokłon dla króla, mości panowie!"



Strona pełna informacji o grze. Znajdziesz tu duży wybór screenów, tapety i króciutkie filmiki



PC | PSX | N64 | DC | A

Evil Death: Hail to The King

Horror z Przymrużeniem Oka

Premiera: grudzień 2000

THQ | 1 gracz

Nawiązująca do kultowego horroru sprzed lat gra zachwyci nie tylko miłośników filmowego pierwowzoru. Groza pomieszana z zabawą to jest to!



Od tajemniczej księgi Necronomicon, napisanej przez Araba Alhazreda, zaczyna się cała zabawa z atakującymi ze wszystkich stron potworkami

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

Wasze TOP

1 THE SIMS

2 Diablo II

3 FIFA 2000

Poz.	Gra	Producent / Dystrybutor	Platforma	Poprzednio	Komentarz
1	The Sims	MAXIS / EA / IM GROUP	PC	2	Hurra! Co za imponujące zwycięstwo. Tym razem rodzinka okazała się niepokonana.
2	Diablo 2	BLIZZARD / CD PROJEKT	PC	1	Stało się i ten wielki przebój spadł na drugie miejsce. Co będzie dalej?
3	FIFA 2000	EA SPORTS / IM GROUP	PC, PSX	3	Już niedługo pojawi się rozgrywka 2001 roku, ale tak, czy inaczej piłka nożna górą
4	Grand Theft Auto 2	TAKE 2 / PLAY IT	PC, PSX	6	A więc jednak skok na lepszą pozycję. Może czas wskoczyć do pierwszej trójki?
5	Quake 3	ID SOFTWARE / LEM	PC, N64	7	Znowu poprawił pozycję w rankingu. Ten wielki przebój nie podda się tak łatwo!
6	Tomb Raider 4	EIDOS / IM GROUP	PC, PSX	8	Choć o dwa oczka w górę, to jednak sympatyczna pani archeolog w tarapatach
7	Driver	GT INTERACTIVE/LEM/SONY	PC, PSX	4	Tego się nie spodziewaliśmy. Najwspanialsza gra wszech czasów spada!
8	Worms Armageddon	MICROPROSE / CD PROJEKT	PC	10	Raz do góry, a raz na dół. Tym razem robaczkom poprawi się humor
9	Diablo	BLIZZARD / CD PROJEKT	PC	11	Młodszy brat do dołu, ale za to część pierwsza poprawiła swoją lokatę na liście
10	Settlers 3	BLUE BYTE / CD PROJEKT	PC	16	Jak widać, bardzo zmartwiła was poprzednia pozycja gry i od razu są tego efekty

TOP 5

Extrapole — Lista najlepiej sprzedających się gier w salonie multimedialnym EXTRAPOLE - PAŹDZIERNIK 2000

PC

1. Diablo 2 — BLIZZARD / CD PROJEKT — Akcja - RPG
2. Icewind Dale — INTERPLAY / CD PROJEKT — RPG
3. Worms Armageddon — MICROPROSE / CD PROJEKT — Strategia Zręcznościowa
4. Majesty — MICROPROSE / CD PROJEKT — Strategia
5. Shogun — EA / IM GROUP — Strategia

PLAYSTATION

1. Rally Championship — EA / IM GROUP — Wyścigi
2. Medievil 2 — SONY — Akcja
3. Cool Boarders 4 — SONY — Sportowa
4. Final Fantasy VII — SQUARESOFT / SONY — RPG
5. Tekken 3 — NAMCO / SONY — Bijatyka

GAME BOY

1. Super Mario Land 3 — NINTENDO / LUKAS TOYS — Platformówka
2. Conker's Pocket Tales — NINTENDO / LUKAS TOYS — Przygodówka
3. F1 World Grandprix 2 — NINTENDO / LUKAS TOYS — Wyścigi
4. Donkey Kong Land 3 — NINTENDO / LUKAS TOYS — Platformówka
5. Turok 2 — ACCLAIM — Akcja

Grupa pościgowa

21. Need for Speed IV — EA / IM GROUP - PC, PSX
22. Heroes of M&M 3 — 3DO / IM GROUP - PC
23. Sim City 3000 — MAXIS / EA / LEM - PC
24. Final Fantasy 8 — SQUARESOFT / IM GROUP - PC, PSX
25. Quake 2 — ID SOFTWARE / LEM - PC, N64

P 20

Notowania z ostatnich 2 tygodni



11 Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
14 Powrót na listę się udał i teraz znów gra pnie się szybko do góry



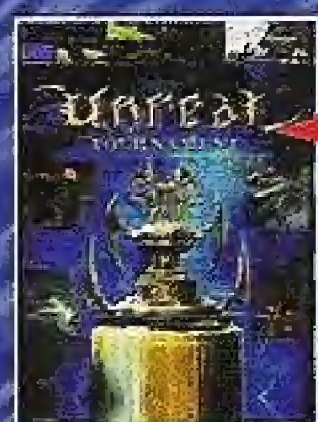
12 Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP – PC, PSX
5 Ojojoj! Co się stało, że ulubieniec milionów graczy tak źle sobie radzi?



13 Grand Theft Auto
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
9 Żywot złodzieja samochodów w grze jest niestety coraz cięższy



14 Nox
WESTWOOD / IM GROUP – PC
17 Nadal kiepsko, choć nastąpił pewien postęp i gra wskoczyła o kilka oczek wyżej



15 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE / LEM – PC
P Gra powraca w glorii na listę przebojów. Wszystko rozpoczyna się od nowa...



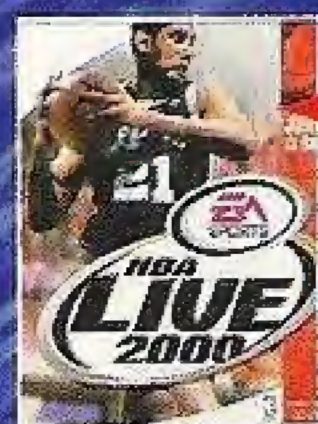
16 UEFA Euro 2000
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
12 Wyraźnie widać, że Mistrzostwa Świata w piłce nożnej odeszły w przeszłość



17 Half-Life
SIERRA / PLAY IT – PC
P Ta gra to wielki przebój. Nic dziwnego, że znowu pojawia się na liście



18 Tekken 3
NAMCO / SONY – PSX
15 Gra ciągle spada i spada. Czyżby nikogo już nie interesowały bijatyki



19 NBA Live 2000
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
19 Koszykówka to fajny sport, ale coś jej się nie wiedzie na naszej liście



20 Starcraft
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
13 No cóż. Ten bolesny spadek nie wróży nic dobrego. Chyba że zmienicie zdanie

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów, zawierające mniej niż 20 gier, są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry, które pojawiają się w grupie pościgowej, nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.



Salon Multimedialny Janki k/Warszawy

CLICK! AKCJA!
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy trzy nagrody niespodzianki ufundowane przez salon multimedialny Extrapole

A oto gry, które nie zmieściły się w naszej gorącej dwudziestce. Tylko od ciebie zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

26 Icewind Dale
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

27 Planescape:Torment
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

28 C&C Tiberian Sun
WESTWOOD / IM GROUP – PC

29 Soldier Of Fortune
ACTIVISION / LEM – PC, N64

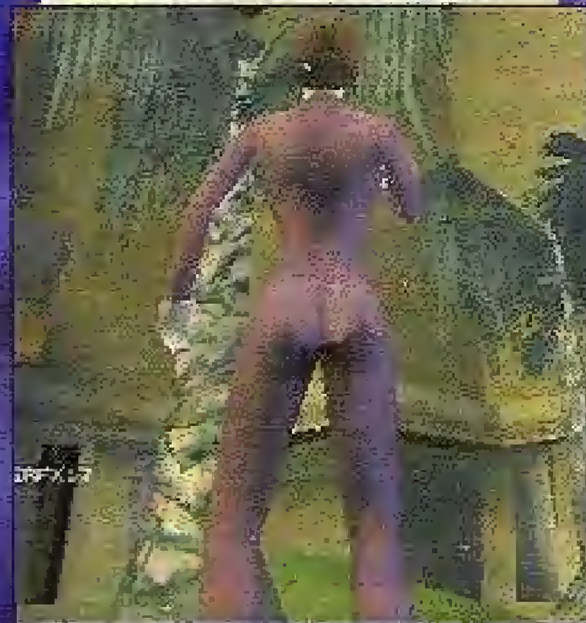
30 Sydney 2000
3 DO / IM GROUP – PC, PSX

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5



1 Star Trek DS9: The Fallen
THE COLECTIVE / CODA – PC

Dla miłośników Star Treka i nie tylko. To już kolejna gra z tej serii osadzona w bogatym świecie Gwiezdnej Wędrówki. Kira, Worf i Sisko czekają



2 Crimson Skies
MICROSOFT – PC
Wspaniałe aeroplany i sterowce z czasów I wojny światowej wyruszają na bój



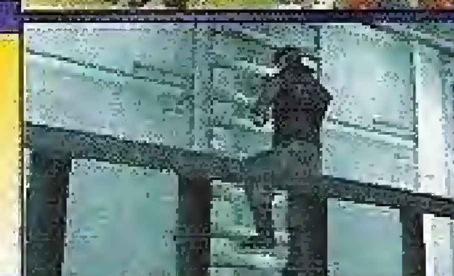
3 Airfix Dogfighter
PARADOX / LEM – PC
Choć w grze latają samolociki jak z zestawu dla małego modelarza, to jest to poważna rozgrywka



4 Panzer General 3: SE
SSI / PLAY IT – PC
II wojna światowa to niekończący się temat także dla twórców gier. Tym razem wyruszasz na ZSRR



5 Metal Gear Solid
MICROSOFT – PC
Jeden z największych hitów konsolowych pojawia się teraz na PC. Dużo tu pościgów, pojedynków i eksplozji



METAL GEAR SOLID

Postaci do złudzenia przypominają te znane z zabaw na PSX? Czyżby twórcom pomyliło się, jaki rodzaj gry proponują? Nie, to tylko jeden z największych hitów z konsoli trafia na PC!

CLICK! AKCJA! W konkursie CLICKA! i firmy MICROSOFT może cie wygrać grę Metal Gear! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: jak nazywa się pan w czerwonym ubranku (prezentujemy go na obrazku na dole)?

Otóż stało się. Tendencja ostatnich lat to, niestety, odchodzenie od platformy PC na rzecz PSX i (oczywiście) PSX 2. Na nic lamenty graczy. Coraz więcej firm nie chce produkować gier na Peceta, bo rynek za mały, bo się nie sprzedadzą itd. Aby pograć w DRIVERA 2, trzeba więc będzie pójść do kolegi, który na komputerze nie gra, ale za to ma konsolę. Tymczasem jednak firmy Microsoft i Konami Computer Entertainment zdecydowały się na krok w przeciwnym kierunku. **Jeden z największych hitów konsolowych trafia teraz na PC.**



Jeśli grałeś na PSX, wiesz, o co chodzi. Jeśli nie, przeczytaj. Gra METAL GEAR SOLID zawojowała rynek w 1987 roku. Jej oryginalność polegała m.in. na tym, że bohater nie mógł, ot tak, zabić swoich wrogów, ale musiał się przekradać za ich plecami. Pomysł chwycił i teraz wszyscy z niecierpliwością oczekują na pojawienie się kolejnej części METAL GEAR.

Fabuła tego przeboju jest nieco długa i skomplikowana. **Główny bohater to komandos brygady Foxhound o pseudonimie Solid Snake.** Nie jest pierwszym w tej organizacji o takim pseudonimie. Jego poprzednik był głównym asem Foxhound podczas kryzysu w Afryce w 1995 roku i zamieszek w Zanzibarze w 1999 roku. **W obu tych wydarzeniach chodziło o zneutralizowanie potężnej grupy terrorystycznej, w której posiadaniu znalazł się tytułowy METAL GEAR – monumentalny, kroczący czołg (ach, to anime!) uzbrojony w broń nuklearną.** Snake wyszedł zwycięsko z poprzednich kryzysów i przeszedł na emeryturę. Obecnie, na początku nowego tysiąclecia, terroryści uderzają ponownie. Tym razem porywają dwóch znanych ludzi oraz zyskują dostęp do atomowych głowic, które zamierzają odpalić. Ich baza, ponad wszelką wątpliwość, znajduje się na Alasce. Tam też zostaje wysłany nowy as Foxound, Solid Snake junior. Ale to nie film (a szkoda, mógłby być ciekawy), tylko gra komputerowa, w tym więc miejscu do głosu dochodzisz... ty.



Temu panu w czerwonym wdzianku nikt jeszcze nie tłumaczył, że zabawa ostrymi przedmiotami grozi wypadkiem

Akcja zaczyna się w podziemiach bazy opanowanej przez terrorystów. Musisz przekraść się na powierzchnię i dostać do głównego kompleksu, tam odnaleźć i uwolnić dwóch zakładników, poznać siły i plany wroga oraz, oczywiście, przeszkodzić mu w odpaleniu rakiet. Fabuła komplikuje się, kiedy w grze pojawiają się dodatkowe asy i jokery. Tyle o tle gry. Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, to od razu widać, że METAL GEAR jest zabawą żywcem przeniesioną z konsoli. Ma przyzwoitą grafikę, dobre efekty dźwiękowe i dużo fajnych pomysłów, ale sposób przedstawienia akcji i rozwiązania niektórych problemów są typowe dla produktów na PSX. Grę, upraszczając, można nazwać TPP – faktycznie patrzysz na swojego bohatera albo zza jego pleców, albo z góry. **Masz do dyspozycji radar i komunikator, dzięki któremu możesz łączyć się z bazą.** Na radarze widzisz pozycje swoich wro-





Czasami lepiej zaczaić się za winklem i poczekać na możliwość zadania decydującego ciosu z zaskoczenia, niż porywać się na całą armię



Wycieczki po tajnych bunkrach, biurach i innych zakamarkach są bardzo niebezpieczne. Na każdym kroku czają się agenci twojego przeciwnika!



Ostra wymiana ognia, ferwor walki, latające nad głową pociski – to twój dzień powszedni. Czego się jednak nie robi, aby zostać bohaterem

gów oraz zasięg ich wzroku. Zabawa polega na tym, żebyś umiejętnie omijał strażników i dotarł do wyznaczonego celu. Na szczęście to nie wszystko, co ma do zaoferowania METAL GEAR SOLID. **Twój bohater potrafi biegać, czołgać się, przekradać tunelami wentylacyjnymi i wskakiwać na windy.** Możesz też przełączyć się na widok z jego oczu, co bywa przydatne. W trakcie rozgrywki można natrafić na ciekawe przedmioty, np. puste kartonowe pudło, do którego możesz się schować i w którym możesz się powoli przemieszczać. Za pomocą komunikatora możesz łączyć się z dowództwem, a ono może ci przekazywać rozkazy. **Pod każdą częstotliwością w pamięci urządzenia czeka inny spec – np. dowódca albo ekspert od elektroniki, od którego otrzymasz potrzebne wskazówki.** W ten sposób METAL GEAR udało się uniknąć miejsc, w których łatwo się zaciąć. Trzeba przyznać, że gra ma ciekawą strukturę – co chwila jesteś zaskakiwany nowymi opcjami, bohaterami czy zwrotami akcji.



Wreszcie walka. **Twój bohater z czasem będzie dysponował kilkoma rodzajami broni, m.in. pistoletem, granatami odłamkowymi czy gazowymi.** METAL GEAR SOLID przypomina dobre filmy Johna Woo zmieszane z thrillerem sf. **Pełno tu pościgów, wymiany ognia, akrobatycznych popisów, pojedynków, eksplozji.** To jeszcze nic. W momencie, gdy wspomniany zostaje tytułowy czołg, gra zaczyna przypominać anime spod znaku wielkich robotów. Ale to nie koniec – na pewnym etapie gry do głosu dochodzą pomocnicy wroga, którzy potrafią manipulować ludzkimi umysłami. Teraz jest dopiero to sciencefiction. Nie wypada jednak zdradzać w tej chwili wszystkich niespodzianek, jakie kryje gra.

Żeby jednak pozostać obiektywnym, nie można nie wspomnieć o słabych stronach programu. Jest to przede wszystkim sterowanie, przeniesione z PSX, więc dość kiepskie i bardzo uproszczone. Każdy miłośnik gier od razu boleśnie odczuje brak myszy. Naprawdę trudno się na początku w METAL GEAR połapać. Oprócz tego są jeszcze błędy logiczne. **Twój bohater zostaje wysłany na misję mającą ratować świat przed terrorystami. Otrzymuje więc świetne wyposażenie: skafander ochronny, radar i komunikator. Ale zapomnieli mu dać pistolet.** W ten sposób gra wymusza na tobie, abyś przekradał się przez pierwsze plansze, dopóki nie znajdziesz jakiejś armaty. A póki co, jesteś bezbronny jak niemowlę. Co prawda, jako ekspert od walki wręcz, możesz kopać i bić przeciwników. Jeśli będziesz miał szczęście, możesz ich nawet znokautować. Ale co z tego, skoro po jakichś trzech sekundach powalony wróg wstanie i zacznie do ciebie strzelać (ty oczywiście nie możesz mu zabrać broni, kiedy jest nieprzytomny). Takich konsolowych uproszczeń jest tu wiele. Innym przykładem może być kwestia alarmu. Wyobraź sobie, że strzelasz do strażnika, on w ostatnim momencie obraca się i spostrzega cię. Wydawałoby się, że dla niego to już za późno i martwy osuwa się na posadzkę. Ale tak czy inaczej uruchomiony zostaje alarm i na miejsce zabitych terrorystów pojawiają się nowi. Niestety, wrogowie mogą się tak klonować bez końca.



Szkoda, bo METAL GEAR SOLID naprawdę wciąga. **Co chwila nowa plansza, jakiś nowy przeciwnik, zwrot w akcji. Kolejne elementy układanki, które pozornie do niczego nie pasują.** Po chwili jednak zaczynasz pojmować, jaka gra toczy się wokół ciebie. **Znajdujesz się w epicentrum spisku, w który jest zamieszanych wiele potęg. Musisz być lepszy niż agent Hunt z MISSION IMPOSSIBLE, twardszy niż Segal z LIBERATORA i skuteczniejszy niż pan Bond. Powodzenia**



No tak, ubrałem się jak na bankiet, a ten tutaj chce mi zepsuć humor! Dwa porządne kopniaki powinny zlikwidować ten mały problem...

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz



Uboga w grafikę strona, na której znajdziesz niewiele informacji na temat gry i bardzo mało screenów

PC | PSX | N64 | DC | A

Metal Gear Solid

Przebój Z PSX Powraca

135 zł	Microsoft	1-4 graczy

Min: Pentium II 266, 32 MB RAM, 300 MB HD
Zał: Pentium III 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5- | Dźwięk 5 | Frajda 5-

\+ Ciekawa fabuła, wciągająca akcja, dobra grafika i efekty dźwiękowe

– Kiepskie kierowanie postacią, brak sterowania myszą, nieliczne błędy logiczne

Znana z konsoli gra powraca i jest to wielki powrót. Wciągająca fabuła i ciekawie skonstruowane wątki mogą się podobać **5-**



Na swojej drodze spotkasz wielu zatwardziałych przeciwników, ale kto, jak nie ty, zdoła się z nimi rozprawić?

Panzer General 3
Scorched Earth

A więc stało się. Wielka wojna znów trwa i ty też bierzesz w niej udział. Tym razem możesz być raz głównodowodzącym armii niemieckiej, a raz radzieckiej

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! może- cie wygrać grę PANZER GENERAL 3: SE! Na- grodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i wymienią trzy rodzaje czołgów bio- rących udział w II wojnie światowej.



Potyczki na Froncie Wschodnim to nie przelewki. Zanim przystąpisz do ataku, skompletuj doborową armię

PANZER GENERAL 3: SCORCHED EARTH to gra od dawna już oczekiwana. I trzeba przyznać, że warto było na nią poczekać. Dla miłośników strategii jest to bowiem gratka nie lada. Każdy, kto w dzieciństwie bawił się żołnierzykami (niektórym nie przeszło to i w wieku bardziej zaawansowanym), na pewno z przyjemnością zasiądzie do tej gry. II wojna światowa to temat niewyczerpany i zapewne jeszcze długo będzie zajmował ważne miejsce we wszelakich symulacjach pól bitewnych (zapewne tak długo, aż ludzkość zafunduje sobie kolejny, może nawet większy, kataklizm). PANZER GENERAL 3: SCORCHED EARTH, jak sama nazwa wskazuje, pozwala ci wcielić się w głównodowodzącego armii niemieckiej na tzw. Froncie Wschodnim, aczkolwiek nie tylko, bowiem masz jeszcze możliwość zagrania po przeciwnej stronie jako Żukow lub Koniew (znani z kart historii i nazw ulic wielcy strategowie radzieccy, których kunszt wojenny i dbałość o wojsko doprowadziły do takiej sytuacji, że Armia Czerwona w przeciągu ostatniego miesiąca wojny miała tylko pół miliona zabitych). Szkoda tylko, że nie można wybrać armii polskiej, wbrew bowiem utartym opiniom kampania wrześniowa nie należy tutaj do najłatwiejszych scenariuszy, zaś wojsko polskie nie składa się tylko z kawalerii szarżującej z szablami na czołgi.

Do wyboru masz wiele pojedynczych scenariuszy od Kampanii Wrześniowej do bitwy na Łuku Kurskim. Odwzorowano je jak najbardziej zgodnie z faktami, ale nie tylko. Mianowicie, w kampanii są możliwości wygrania historycznie przegranych bitew. Tak więc, gdyby udało ci się pokonać Sowietów pod Kurskiem efekty dla historii świata byłyby co najmniej ciekawe. Hegemonia Niemiec hitlerowskich w Europie? **Poważną zaletą PANZER GENERAL 3: SCORCHED EARTH jest opcja Tutorial;** dla osób początkujących w tej rozgrywce to ogromna pomoc. W grze naprawdę należy pamiętać o wielu rzeczach. Twoje jednostki nader często potrzebują uzupełnień, dowódcy poszczególnych oddziałów rozwijają się w czasie gry, co ma duży wpływ na sytuację na polu bitwy, nie wolno lekceważyć ci też ukształtowania terenu. Do ciekawych i przydatnych opcji należą możliwości kamuflażu i okopywania się, gdyż wtedy, jeśli nie postarasz się o zwiad, łatwo możesz dostać się w krzyżowy ogień artylerii, która o niczym innym nie marzy, jak tylko o zrobieniu z twych wspaniałych czołgów niemniej wspaniałej przysmażonej konserwy. Wybór jednostek jest duży i co najważniejsze zgodny z realiami historycznymi. Poszczególne oddziały mają zarówno wygląd, jak i nazwy znane z podręczników historii; wprawdzie bez konkretnych nazw pułków i batalionów, więc nie zdziw się zanadto, gdy bijąc się pod Kutnem we wrześniu 1939 roku, natrafisz na swojską „Piechotę", tak też pisaną. **Strona techniczna gry jest równie interesująca. Miniaturowe modele czołgów, wjeżdżając na mapę Europy, zmieniają się w prawdziwe czołgi z czarno-białego filmu dokumentalnego, przedstawiającego walki na tym terytorium.** Jest to tak doskona-





Taktyka to najważniejsza sprawa. Tak zaplanuj kampanię, byś nie musiał uciekać przed wrogiem ze swojej Kwatery Głównej

le zrobione, na pierwszy rzut oka wydaje się, że wmontowano tam oryginalne sekwencje z epoki. Jednak to tylko złudzenie. Grafikom należy się duża premia za świetnie wykonaną robotę. Nie jest to tylko jedyna ich zasługa. Cała gra pod tym względem prezentuje się naprawdę bardzo dobrze. Poczynając od tzw. Kwatery Głównej, gdzie wybierasz dowódców dla poszczególnych jednostek (bardzo ważną sprawą jest właściwy wybór, jeśli bowiem przyporządkujesz lotnika jednostce pancernej, jej wyniki, jak również widoki na przyszłość, będą nader mierne), tudzież sprzęt. Tutaj też dokonujesz dekorowania najwybitniejszych oficerów, jak również stąd wysyłasz posiłki swym walczącym bohatersko z czerwonym/brunatnym zagrożeniem wojskom. **Postacie poszczególnych dowódców, czołgi, wozy pancerne, tudzież lotnictwo oddane zostały wiernie.** Zwłaszcza jeśli chodzi o samoloty, to ich ataki na cele naziemne wyglądają doskonale, zwroty i pikowania przypominają stare filmy z tych czasów.

Mapy stylizowane na zdjęcia lotnicze są obszerne, więc nie trzeba się bać, że twoja pancerna pięść zostanie zapędzona we kozi róg, chociaży w jakimś zakolu rzeki. **Wygląda to wszystko nader znajomo, przypomina bowiem grę maleńkimi modelami żołnierzyków na lotniczej mapie. Nie jest to bynajmniej wada,** gdyż kojarzy się to raczej z naradami sztabów w Kwaterze Głównej. Jeśli chodzi o wierność historyczną, to tutaj nie popełniono chyba żadnego błędu. Nawet nasze polskie nazwy zostały zapisane w miarę ortograficznie. Wierzyć się nie chce, niby to Amerykanie robili, a jednak.



Gdy się ma dobre czołgi i pojazdy opancerzone, można sforsować każdą przeszkodę. Nawet wielkie rozlewiska

Muzyka jest jak najbardziej odpowiednia dla atmosfery gry. Patetyczna i wzniosła, bardzo dobrze komponuje się z działaniami dokonywanymi przez ciebie na ekranie komputera. W ogóle strona dźwiękowa PANZER GENERAL 3 została pomyślana i wykonana z troską zarówno o klimat, jak i realizm. Pikujące Junkersy wydają charakterystyczny wizg (który zapewne śni się niejednemu weteranowi w co gorszych koszmarach sennych), słychać (o ile nie zagłusza tego muzyka) chrzęst gąsienic czołgowych, staccato karabinów maszynowych i wybuchy pocisków. Po prostu sama przyjemność dla domorosłego Guderiana czy też innego Napoleona Bonaparte. Ogólnie, patrząc na tę grę trudno doszukać się jakichkolwiek wad, a wręcz przeciwnie. Z czystym sumieniem można ją więc polecić zarówno jako świetną rozrywkę, jak i ćwiczenia praktyczne z historii. A swoją drogą ciekawe, co by się stało, gdyby Niemcy przegrali we wrześniu lub wygrali pod Kurskiem. W PANZER GENERAL 3 masz niepowtarzalną okazję wziąć udział w autentycznej bitwie dwóch supermocarstw lub też pobawić się w wielkiego stratega i odmienić losy II wojny światowej.



Ciekawa strona poświęcona nie tylko informacjom o grze i screenom, ale też historii potyczek II wojny światowej

PC | PSX | N64 | DC | A

Panzer General 3: SE

Pancerna Symulacja

99 zł | SSI / Play it | 1 - 4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 320 MB HD

Grafika 5- | Dźwięk 4+ | Frajda 5

+ Bardzo dobra grafika, duży realizm pojazdów i zgodność z historią

− Gra w zasadzie nie ma wad, niektórym może przeszkadzać trochę patetyczna muzyka

Wyprawa na Front Wschodni to nie przelewki, ale ty pojedziesz tam z przyjemnością. Przecież już od dawna na to czekałeś



Tekst: Dominik de Laurans



Grając w grę możesz spotkać wiele sławnych postaci znanych z tych wszystkich nudnych książek od historii

MIDTOWN MADNESS 2



Niektóre pomysły, mimo upływającego czasu się nie starzeją... Na przykład jazda samochodem – miasto, las czy pustynia, super "wózek" lub stary grat – to się zawsze będzie podobało!

Nie ma się co dziwić, jeśli pomysł chwycił i gra się spodobała, należy jak najszybciej zrobić jej sequel. A MIDTOWN MADNESS wielu miłośnikom czterech kółek i szaleńczych galopad przypadł bardzo do gustu. **Chyba najlepszym pomysłem pierwszego MIDTOWN MADNESS było złamanie obowiązujących zasad.** Już nie chodziło o niekończące się wyścigi na zamkniętym torze ani jazdę w kółko: kto pierwszy, ten lepszy. **Tym razem udostępniono graczom -kierowcom prawdziwe miasto – Chicago. I okazało się, że pościgi w zatłoczonej metropolii to jest właśnie to, czego gracze szukają w tego typu zabawie.**

Twórcy gry poszli za ciosem i oto do twych rąk trafia MIDTOWN MADNESS 2. Co zaskoczy cię tym razem? Przede wszystkim to, że masz do dyspozycji dwa miasta, w których można się wyszaleć – San Francisco i Londyn. Każde z nich ma oczywiście inny klimat i oferuje inny rodzaj zabawy. **A w MIDTOWN MADNESS 2 jest wiele opcji i możliwości rajdowych (w tym kilka ukrytych). Możesz spróbować „Cruise", czyli jazdy bez trzymanki i reguł – służy ona przede wszystkim poznaniu miasta i rozkładu ulic.** Wiedza ta, jak wiadomo, ma niebagatelne znaczenie w dalszych rajdach. **Następny w kolejce jest „Blitz"** – czyli jazda na czas, **później „Check-Point"**, w którym musisz trzymać się zaznaczonego toru i „zaliczyć" wszystkie bramki, oczywiście szybciej niż twoi przeciwnicy. **Do tego dochodzi jeszcze „Circuit", czyli najbardziej klasyczne wyścigi.** Są także dwie nowe opcje jazdy. Pierwsza z nich nazywa się **„Crash Course Mission"**. Akcja ma miejsce w San Francisco, a ty uczysz się sztuki jazdy kaskaderskiej pod okiem instruktora/reżysera oczywiście. „Crash Course" obejmuje większość znanych z filmów



Kaskaderskie popisy, wymijanie na granicy ryzyka i loty nad jezdnią są naprawdę fajne. Każdy lubi pobawić się w pirata drogowego



Śliczniutki i nowiutki Volkswagen Garbus może trochę ucierpieć podczas wygibasów na jezdni. Nie zapomnij, że kosztował mnóstwo kasy!





Za takie numery na pewno dostaniesz mandat. No, chyba że wcześniej nie wyhamujesz na czas i wylądujesz w Zatoce San Francisco

scen pościgowych i dziwacznych ewolucji samochodowych zawierających np. skoki z nabrzeża. Drugą z nowych opcji stanowi **„Imperial Cabbie Academy"**. Ma on miejsce oczywiście w Londynie. Innymi słowy, witaj panie taksówkarzu. **Co by nie mówić, poruszanie się w mieście nad Tamizą z tym dziwacznym angielskim ruchem jest wyzwaniem chyba dla każdego kierowcy i kto wie czy nie większym niż popisy amerykańskich kaskaderów.**

Na brak samochodów też nie można narzekać. Znajdują się tu między innymi Cadillac Eldorado, ciężarówka Ford F350, Ford Mustang i Panoz Roadster. A oprócz tego można sobie także pojeździć takimi furami, jak Aston-Martin Vantage DB-7, Audi TT, wóz straży pożarnej Freightliner, lekki transporter piechoty, klasyczny londyński autobus dwupoziomowy, Mini Cooper Classic oraz New Mini Cooper i VW New Beetle Dune. Nie zabrakło także klasycznej, czarnej, wysokiej brytyjskiej taksówki. A zatem jak widać jest w czym wybierać, tak więc chyba nawet najbardziej wybredni znajdą tu coś dla siebie.

Miejsce akcji, czyli San Francisco i Londyn, również zostały przedstawione z wielką dokładnością i, co bardzo ważne, twórcom programu udało się uchwycić ich niepowtarzalny klimat. Wystarczy raz przejechać się na pełnej prędkości po wzgórzach za mostem Golden Gate i już człowiek czuje się jak bohater serialu „Ulice San Francisco". **Przejażdżka po Londynie to z kolei świetna możliwość postania w korkach wokół pałacu Buckingham czy Hyde Parku.** Jeżdżąc po miastach, od razu wyczuwa się klimat gry. To ni mniej, ni więcej, tylko zręcznościówka z samochodami, a frajdę sprawia tu nie pobicie jakiegoś rekordu przejazdu, tylko radosne rozbijanie się po mieście i zgarnianie latarni, kontenerów oraz znaków ulicznych.





Oczywiście normą jest już, że gry samochodowe muszą posiadać opcję zabawy wieloosobowej (w końcu trzeba się z kimś ścigać, czyż nie?). Co MIDTOWN MADNESS 2 wnosi do gatunku rajdów sieciowych? Można tu grać w misje z opcji na jednego gracza, czyli „Blitz", „Cruise", „Check-Point" oraz „Circuit". **Oprócz tego są dwie opcje dodatkowe, a mianowicie:** Policjanci i Złodzieje („Cops versus Robbers"), czyli – jak łatwo się domyślić – pościgi oraz poszukiwanie skradzionego łupu. **Druga możliwość gry to Free-for-All**, czyli poszukiwanie skarbu, który trzeba jak najszybciej dostarczyć na wskazane miejsce (no, zanim inni cię nie uprzedzą).

Jak widać, MIDTOWN MADNESS 2 pełne jest dobrych i zwariowanych pomysłów. Niestety, pomysł to nie wszystko, musi być jeszcze dobrze podany. Pierwszym problemem, na jaki można się natknąć, jest niezbyt czytelny interfejs. Pełno tu rożnych opcji, okienek i wariantów. Naprawdę czasem ciężko się w tym wszystkim połapać. To jednak jeszcze nic strasznego – ot, mała niedogodność. **Zdecydowanie najsłabszą stroną MIDTOWN MADNESS 2 jest grafika.** Wygląd gry jest, jakby to rzec, nieco niedzisiejszy. Miłośnicy rajdów rozbestwieni nowymi programami, które swoim wyglądem wprost olśniewają, mogą po uruchomieniu MIDTOWN MADNESS 2 poczuć się nieco zawiedzeni. Wygląd budynków jest niczego sobie, ale w momencie, gdy pojawia się na przykład jakiś zbiornik wodny, widać już, że jest to grafika „retro". Najgorzej w tym wszystkim wypadają niestety główni bohaterowie gry – samochody. O ile twój pojazd prezentuje się jeszcze nie najgorzej, to inne auta pozostawiają wiele do życzenia. Ot, po prostu wielościenne bryły suną po ulicach.

Nie najlepiej wypada też prezentacja uszkodzeń pojazdów. Zwiększono co prawda ilość rzeczy, które mogą się w samochodzie popsuć, powgniatać, urwać albo stłuc, ale czynnik powodujący uszkodzenie tej a nie innej części auta pozostaje tajemnicą (nie są to w każdym razie prawa fizyki).

Warstwa dźwiękowa gry byłaby niczego sobie, gdyby nie zabrakło jakiegoś fajnego podkładu muzycznego. A tymczasem słychać odgłosy miasta, a jakże, pisk opon, zgrzyty i warczenie silników, ale jakiegoś szybkiego Rock'n'Rolla nie dodano. A szkoda.

MIDTOWN MADNESS 2 to gra nie tyle dla miłośników rajdów samochodowych, co dla fanów MIDTOWN MADNESS. Wszyscy pozostali, aby móc zaczerpnąć z gry jakąś frajdę, będą musieli wybaczyć jej nieco spóźnioną jak na rok 2000 grafikę. Nie jest to jednak aż taka duża wada.



Ciekawa strona. Znajdziesz tu intro do gry, trochę obrazków samochodów i dosyć obszerną recenzję zabawy



PC | PSX | N64 | DC | A

Midtown Madness 2

Szalone wyścigi

135 zł | Microsoft | 1-8 graczy

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 233, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 3 | Dźwięk | Frajda

+ Rajdy, stłuczki w Londynie i gonitwy na przedmieściach San Francisco

– Grafika, nieczytelny interfejs, brak podkładów muzycznych, mały realizm

Marzyłeś o posadzie londyńskiego taksówkarza? A może wolałbyś zostać samochodowym kaskaderem? Tu możesz być tym i tym!

4-

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz



Charakterystyczna budka telefoniczna, no to jesteśmy w Londynie. Niestety, z tej już nigdzie nie zadzwonisz



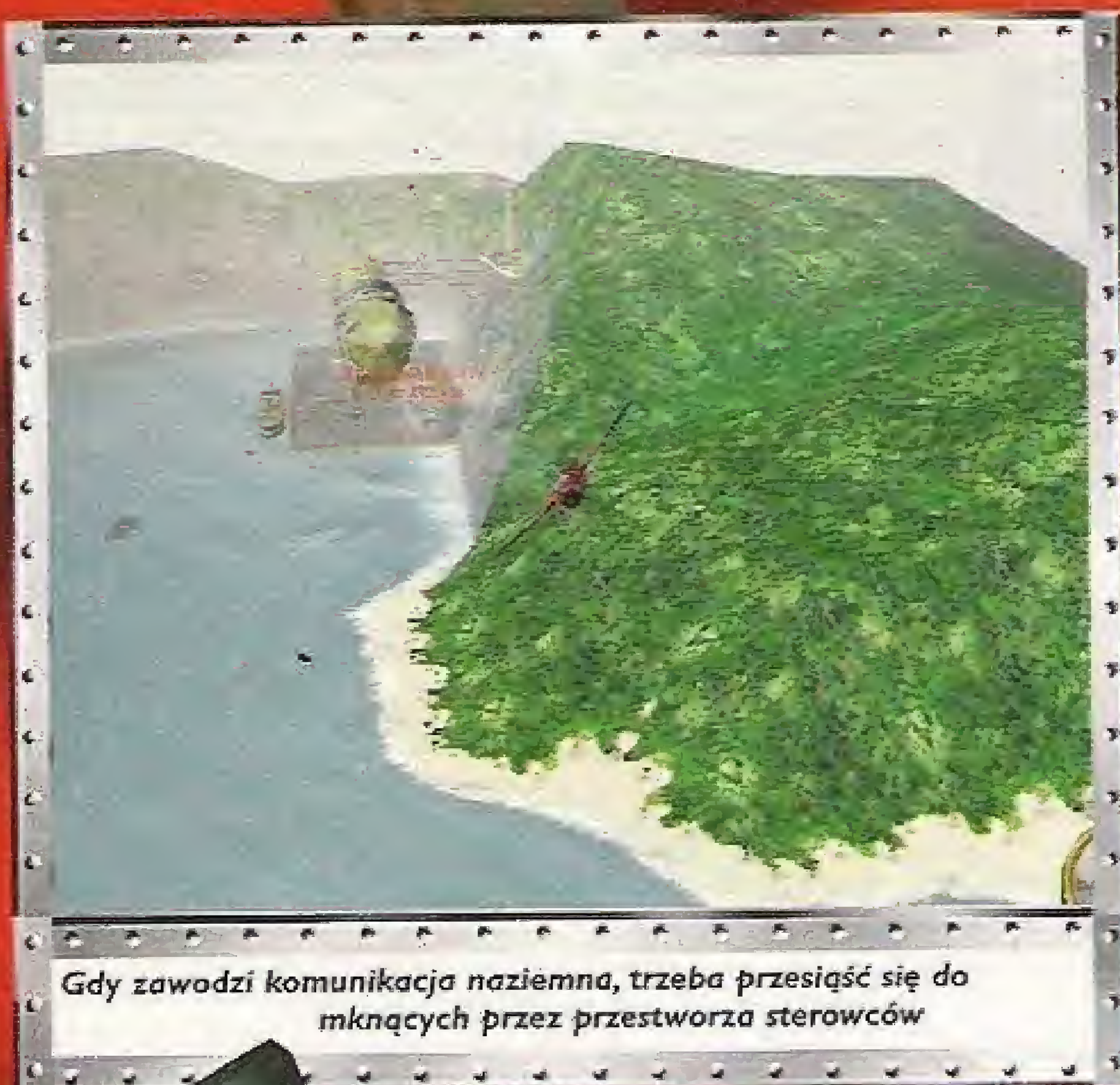
CRIMSON SKIES



Wielki Kryzys z lat 30. podzielił Stany Zjednoczone na rywalizujące ze sobą regiony. Wyniszczająca walka przeniosła się w przestworza...

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy MICROSOFT można wygrać grę Crimson Skies! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywały się najsłynniejsze sterowce, które brały udział w I wojnie światowej?



Gdy zawodzi komunikacja naziemna, trzeba przesiąść się do mknących przez przestworza sterowców

Witaj w Ameryce Północnej. Jest rok 1937. Minęło już siedem lat od czasu, kiedy Stany Zjednoczone znikły z atlasów politycznych świata. Zapaść gospodarcza związana z Wielkim Kryzysem oraz walka zwolenników prohibicji z jej przeciwnikami podzieliły kraj na 23 regiony. W każdym z nich władzę przejęły lokalne rządy. Próby powstrzymania secesji, prowadzone przez rząd federalny, spełzły na niczym. USA definitywnie podzieliło się na niezależne państwa. Od tej pory ten stabilny i spokojny dotąd zakątek świata zmienił się nie do poznania. Zadawnione waśnie międzystanowe odżyły z nową siłą, często doprowadzając do lokalnych konfliktów. Nierozległe, aczkolwiek zacięte walki przygraniczne, szybko obróciły w perzynę połączenia drogowe i kolejowe pomiędzy poszczególnymi regionami kontynentu. Wobec ich braku ludzie musieli znaleźć sobie inny sposób podróżowania. Dziś komunikacja należy do sterowców – podniebnych kolosów przypominających wielkie cygara. To one bardzo szybko zmonopolizowały komunikację. Niestety, równie szybko okazało się, że przestworza również nie są bezpieczne. Na szlakach komunikacyjnych pojawili się powietrzni piraci.

Jak ci się podoba ta alternatywna historia Ameryki? Prawda, że różni się od tej znanej ze szkolnych podręczników? Na przygody, w takim właśnie świecie pragnie cię zaprosić firma Microsoft w najnowszej grze zatytułowanej CRIMSON SKIES.

Rozpoczynając zabawę, wcielasz się w postać Nathana Zacharego. Byłego asa walk powietrznych z czasów I wojny światowej, magnata giełdowego, a obecnie szefa gangu powietrznych piratów. Ra-

Wszystkie maszyny w grze powstały w wyobraźni jej twórców



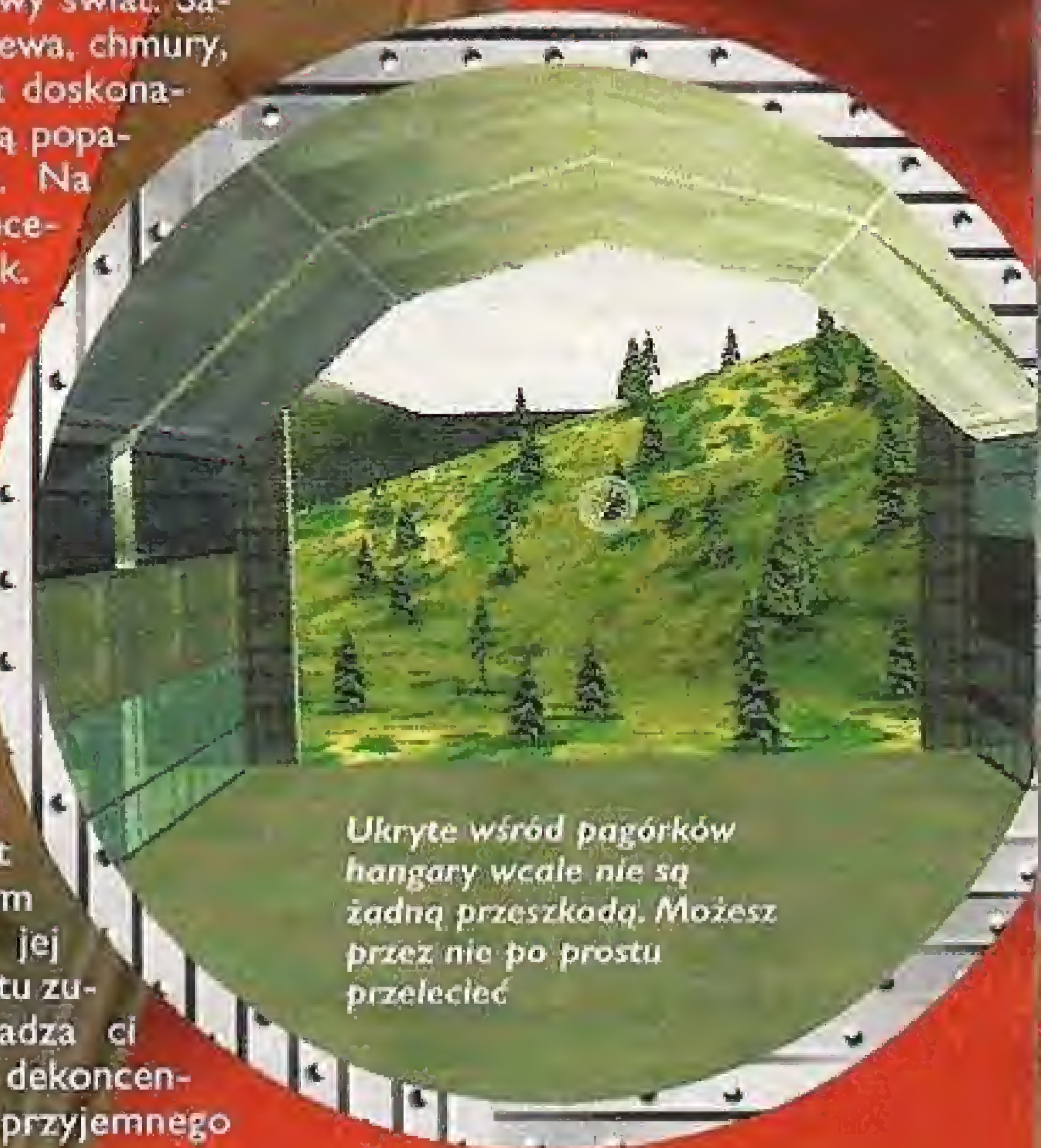
Efektowne manewry, beczki i korkociągi, a wszystko to w szalonym tempie. Musisz szybko uciekać, by nikt cię nie ustrzelił



Gdy znudzi cię jeden z 12 typów maszyn, możesz za pomocą edytora stworzyć własny samolot

zem ze swoją wesołą podniebną kompanią i wielkim bojowym sterowcem o imieniu Pandora wyruszysz na szlak przygody, sławy i pieniędzy. Jesteś zainteresowany? No to zaczynamy zabawę. Twój powietrzny statek już czeka.

Nowa gra jest połączeniem symulatora, gry zręcznościowej i przygodowej. Wszystkie 24 misje, które składają się na kampanię, odbędziesz za sterami samolotu. Gra daje możliwość pilotowania aż 12 różnych typów pojazdów. Nie są to jednak maszyny, których opisy znajdziesz w jakiejkolwiek książce o lotnictwie. Wszystkie powstały w wyobraźni twórców gry. Ich fantazyjne kształty i niewiarygodne parametry lotu są tego najlepszym przykładem. Z drugiej jednak strony nie należą one do zupełnie nierealnych. Wszelkie podstawowe zasady pilotażu statków powietrznych, choć w uproszczonej formie, działają w CRIMSON SKIES prawidłowo. Twórcy gry chcieli, aby model lotu nie przeszkadzał powietrznemu piratowi (czyli właśnie tobie) w wykonywaniu jego zadań, dlatego wprowadzili wiele uproszczeń w pilotowaniu pojazdu. W tym konkretnym przypadku zupełnie się z nimi zgadzamy. Tutaj najważniejsza jest dobra zabawa. Jeżeli jednak tych kilkanaście samolotów przestanie spełniać twoje wymagania, zawsze możesz za pomocą edytora skonstruować swój własny model latający. Będzie on również dostępny w czasie kampanii. Oprócz samolotów wymyślone zostało również uzbrojenie. Do wyboru masz całą gamę działek, karabinów maszynowych i rakiet. Oprócz tego możesz także dobierać różne rodzaje amunicji. Misje, jakie przyjdzie ci wykonywać, wymagać będą nie tylko umiejętności prowadzenia walki powietrznej, ale również pilotażu godnego najtwardszych i najodważniejszych kaskaderów. W CRIMSON SKIES przeloty przez hangary, ewolucje pod mostami, czy też zabieranie ludzi z pędzących z zawrotną prędkością pociągów są na porządku dziennym. Wszystkie te efekty specjalne nadają grze niepowtarzalny klimat. Czujesz się, jakbyś brał udział w bardzo ekscytującym filmie przygodowym. Każda z misji została świetnie opracowana i jest bardzo ciekawa. Dzięki temu zwiedzisz Hawaje, Hollywood, Manhattan i jeszcze kilka innych malowniczych miejsc. Trzeba w tym miejscu jednak przyznać, że dla wprawnego asa przestworzy większość zadań nie powinna przysporzyć większych trudności. Nie oznacza to jednak, że gra jest nudna. Wręcz przeciwnie. Wartka akcja i ciekawa fabuła to główny atut CRIMSON SKIES. Na równie wysokie noty zasługuje grafika. Jest to jeden z najlepszych programów graficznych, jaki ostatnio zastosowano w symulacjach. Większość zadań wykonywać będziesz nad powierzchnią Ziemi, więc będziesz miał okazję, by podziwiać dowoli wykreowany przez twórców zabawy świat. Samoloty, budynki, drzewa, chmury, wszystko to wygląda doskonale. Wystarczy zresztą popatrzeć na ilustracje. Na podobne, wysokie oceny zasługuje dźwięk. Odgłosy strzelaniny, rozmowy pilotów, czy dźwięki wydawane przez przelatujące maszyny są bez zarzutu, a oprawa przed misją brzmi jak ścieżka dźwiękowa z filmu. Doskonała jest również muzyka skomponowana w klimacie końca lat trzydziestych. W tym akurat przypadku jej obecność podczas lotu zupełnie nie przeszkadza ci w rozgrywce. Nie dekoncentruje, a dodaje przyjemnego smaczku zabawie.



Ukryte wśród pagórków hangary wcale nie są żadną przeszkodą. Możesz przez nie po prostu przelecieć

Oprócz rozgrywki solo nowa gra oferuje oczywiście możliwość zabawy zespołowej. Odbywać się ona może za pośrednictwem protokołów TCP/IP i IPX, modemu oraz Internetu (MSN Gaming Zone).

Niestety, te wszystkie przyjemności związane z zabawą w CRIMSON SKIES trzeba jednak okupić wysokimi wymaganiami sprzętowymi.

CRIMSON SKIES nie jest typową symulacją. Nie ma tu realnie istniejących maszyn, a światem sterują trochę łagodniejsze prawa fizyki. Nie o to tu jednak chodzi. W tej grze najważniejsza staje się bardzo ciekawa fabuła, klimat i dobra zabawa, która wciągnie cię na wiele godzin. Wszyscy, którzy się na nią zdecydują, otrzymają w nagrodę dużą porcję dobrej rozrywki. Powinna się ona podobać tak wytrawnym jastrzębiom przestworzy jak i zupełnie początkującym miłośnikom podniebnych ewolucji. Atrakcji nie zabraknie, a przejażdżka sterowcem na pewno ci się spodoba.

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora



Misje, w których będziesz brał udział, wymagają nie tylko umiejętnego prowadzenia walki, ale i mistrzowskiego pilotażu



Ciekawa strona, na której jest duży wybór screenów i informacji o grze. Sporo odnośników do innych stron





DOGFIGHTER

O tej grze wspominaliśmy już nie raz. Oparta jest na bardzo prostym pomyśle i to właśnie dzięki niemu AIRFIX może się okazać jedną z najlepszych gier tego roku

AIRFIX DOGFIGHTER to symulator, którego akcja przedstawia powietrzną walkę samolotów z II wojny światowej. **Nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie fakt, że aeroplany, którymi się tu lata, to tak naprawdę modele samolotów. A teatrem działań wojennych** jest dom – jego pokoje, korytarze, kuchnia, strych itd. Poza tym, gra jest (prawie całkowicie) śmiertelnie poważna. To nie zabawa w wojnę, ale prawdziwe starcie na śmierć i życie.

Sercem gry jest kampania albo raczej dwie kampanie, każda przeznaczona dla innej strony konfliktu. Tutaj wędrujesz od misji do misji. **Każda z nich posiada cele główne i dodatkowe** – na przykład musisz odnaleźć drogę do kuchni i wyeliminować ukrywających się tam szpiegów wroga. Po wykonaniu zadania wracasz do bazy. Tam zostają podsumowane zdobyte przez ciebie punkty. Jeśli się wykazałeś, dostaniesz w następnej misji nową maszynę albo nową broń, a na pewno jakiś medal. **W trakcie kampanii otwierają się przed tobą nowe obszary.** Np. zdobywając klucze, możesz dostać się do zamkniętych dotąd pokoi. Sama walka i sterowanie są bardzo proste. AIRFIX DOGFIGHTER w odróżnieniu od „prawdziwych" symulatorów nie wymaga opanowania rozległej klawiszologii i zapoznania się z dziesiątkami funkcji. **Swój samolot widzisz z ujęcia kamery, która przemieszcza się za jego ogonem, możesz także przełączyć się na widok od góry.** Wskaźniki na dole ekranu informują cię o obecnej prędkości, ilości paliwa i uszkodzeniach pojazdu. Ponadto wiesz, jaką broń i ilość pocisków masz do dyspozycji. **Na radarze z kolei widać położenie jednostek wroga, twoich sojuszników i przedmiotów ukrytych w terenie.** I tu dochodzimy do kolejnej ważnej rzeczy. Do bonusów, które można, a nawet należy, zbierać. **Są to przedmioty rozrzucone po mieszkaniu, na ogół ukryte pod różnymi rzeczami.** Aby je „wyłowić", należy niszczyć sprzęty gospodarstwa domowego i różnorakie ozdoby – przedmioty mogą być schowane w kryształach, wazach, flakonach, telewizorach, za płytami i w dziesiątkach innych, podobnych skrytek. A co to za przedmioty? Przede wszystkim są to uzupełnienia – amunicja, kanistry z paliwem, narzędzia naprawiające uszkodzenia, dodatkowa broń – np. rakiety. **Oprócz tego w trakcie misji zdobywa się punkty przedstawiane w postaci Złotych gwiazdek (dla aliantów) albo Żelaznych Krzyży (dla państw Osi).** Zebranie odpowiedniej ilości tych punktów ulepsza twoją broń – i tak zwykły karabin maszynowy zamienia się w potężne działko, którego jedna seria potrafi zniszczyć prawie każdą jednostkę wroga.

Samolotów, którymi można latać, jest w AIRFIXIE kilkanaście – są to Messerchmitt Bf 109, Spitfire, Junkers czy wielki amerykański Northrop Black Widow. Ale AIRFIX DOGFIGHTER nie ogranicza się tylko do batalii powietrznych. W grze występują także pojazdy naziemne – czołgi, wozy opancerzone, działa samobieżne czy lekkie samochody terenowe. Zabrakło tu tylko piechoty i motocykli, a szkoda (miłośnicy sprzężonych karabinów maszynowych pewnie się domyślają, jaka to strata). Z pojazdami naziemnymi należy współpracować, mogą one stanowić albo wielkie wsparcie ogniowe, albo być poważnym zagrożeniem, którego nie można lekceważyć.


Chociaż latasz pojazdem będącym modelem do sklejania, gra jest poważną rozgrywką na śmierć i życie


Wskaźniki umieszczone w dole ekranu informują, ile masz paliwa, z jaką prędkością lecisz i co zostało uszkodzone


Możesz sam wybrać model samolotu, dobrać mu kamuflaż, kolory i oznaczenia. Ale zabawa!



Gdy wróg siedzi ci na ogonie, możesz próbować go zgubić wśród zaułków mieszkania lub posłać mu serię z karabinu



AIRFIX DOGFIGHTER **charakteryzuje się naprawdę ładną grafiką** (co widać na zdjęciach z gry). Mieszkanie, meble i wszelakie elementy zdobnicze zostały wykonane z wielką dbałością o szczegóły. Jest to dla tej gry niezmiernie ważne – akcja wszak wymaga, aby niejednokrotnie nurkować pod krzesłami – przelatywać nad szafą i umiejętnie omijać żyrandole. **Wystroje pokojów są generowane losowo tak, że wygląd danego pomieszczenia i znajdujące się w nim sprzęty mogą się różnić za każdym razem, gdy uruchomisz grę.** Twórcy AIRFIXA dobrze zdawali sobie sprawę z tego, że „diabeł tkwi w szczegółach" i dopieścili wszystkie detale w programie. Stąd też wygląd interfejsu, zdjęcia i przełączniki – ogółem wszystko jest wykonane w tej samej stylistyce wojenno - modelarskiej.

Kolejna zaleta AIRFIXA, o której warto wspomnieć, to humor. No cóż, gra, która przedstawia batalię plastikowych modeli, nie może być do końca śmiertelnie poważna. Stąd też znajduje się tu wiele zabawnych akcentów – od wyglądu przedmiotów, poprzez zdjęcia pilotów (wszyscy, jak jeden mąż przypominają Dzikiego Billa z filmu „1941"), po zabawne sytuacje w grze. Niech za przykład posłużą szpiedzy aliantów, którzy – działając w kuchni – ukryli się pod garnkami, albo pechowy pilot, który dał się złapać w wazę. Takich niestandardowych rozwiązań jest w grze dużo więcej.

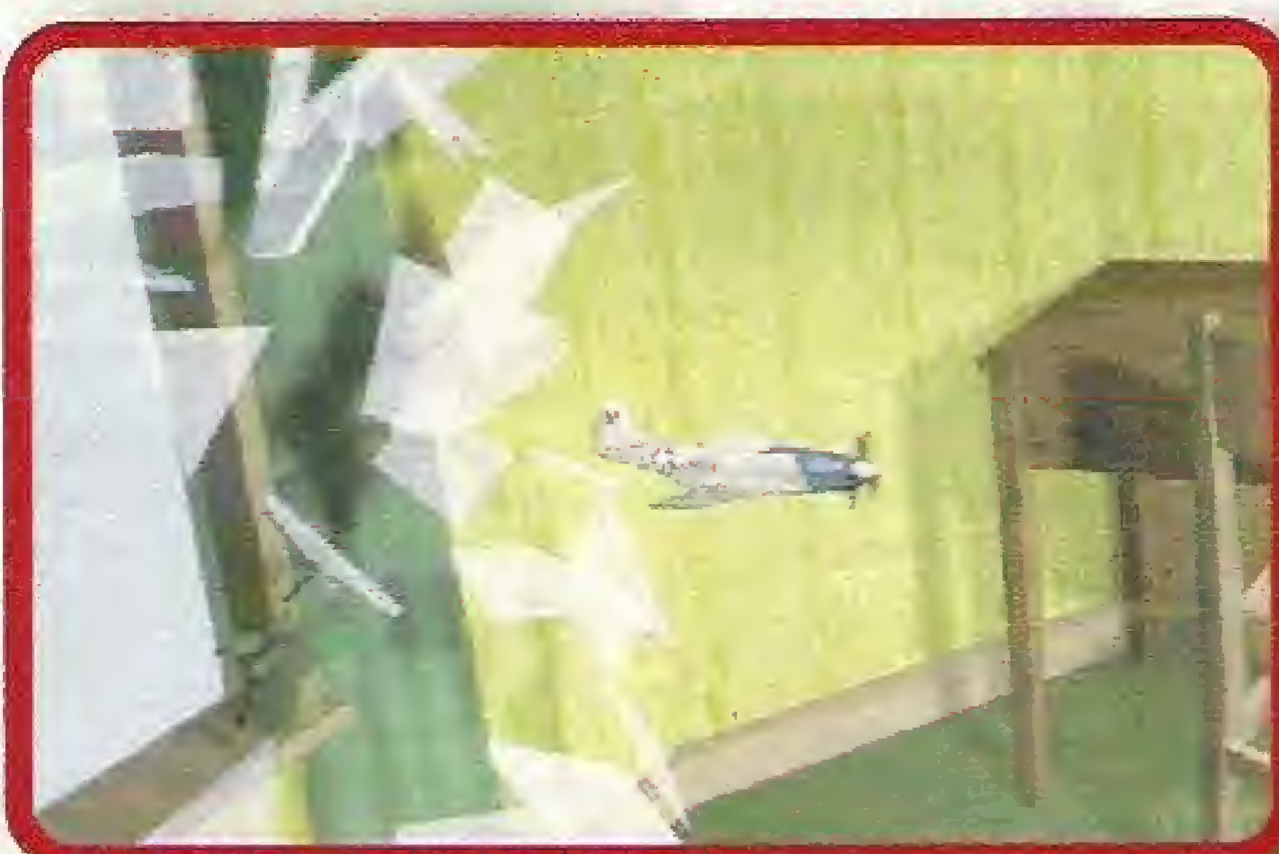
To jednak nie wszystko, co ma do zaoferowania AIRFIX DOGFIGHTER. **W grze znajduje się generator mieszkania. Taki programik, dzięki któremu można samemu rozplanować układ i wygląd wszystkich pomieszczeń, a następnie zasiedlić miejsce akcji przeciwnikami oraz ukrytymi przedmiotami i... do boju.** Aby nie nudziło ci się w czasie ładowania poszczególnych misji, umieszczono na ekranie zdjęcia i opisy prawdziwych maszyn z II wojny światowej.

Na koniec jeszcze jedna rzecz, która powinna zainteresować miłośników modelarstwa. **Ostatni As AIRFIXA to „hangar", w którym można malować swoją maszynę.** Program umożliwia wybranie dowolnego modelu, dobranie mu kamuflażu, umieszczenie kalkomanii albo nawet odręczne namalowanie własnych oznaczeń (jeśli ktoś nie ma talentu, albo cierpliwości to może skorzystać z biblioteczki symboli – jest tu duży wybór czaszek, kart i krzyżyków).

Minusem AIRFIXA jest brak pojedynczych misji. Poza tym, dom mógłby być większy i w ogóle misji mogło by być więcej. **Druga rzecz to brak możliwości kierowania innymi oddziałami w grze.** Niestety swoim jednostkom nie można dawać poleceń w stylu atakuj mój cel czy osłaniaj mnie. Przez te uproszczenia rozgrywka wiele traci, ale nie bądźmy malkontentami i tak AIRFIX DOGFIGHTER jest jedną z najciekawszych gier 2000. roku.



Czekając, aż gra się załaduje, możesz obejrzeć prawdziwych pilotów i ich podniebne maszyny



Latając po mieszkaniu, powinieneś szukać pochowanych tam bonusów – np. kanistrów z paliwem i broni



Jak na razie bardzo uboga strona, znajdziesz tu tylko intro do gry i bardzo króciutkie wprowadzenie

PC | PSX | N64 | DC | PL

Airfix Dogfighter

Zabawna Strzelaninka

99 zł	Paradox/Lem	1-4 graczy

Min: Pentium 90,16 MB RAM, 300 MB HD
Zal: Pentium III 500, 64 MB RAM, Akcel. 3D

Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 5+

(+) Świetny pomysł, fajna grafika, humor i dbałość o szczegóły

(–) Brak pojedynczych misji, brak piechoty i wydawania komend swoim skrzydłowym

Wielkie starcia małych modeli dla wszystkich maniaków lotnictwa, militariów, i modeli. Duża frajda również dla dużych graczy — **5**



Pomieszczenia i znajdujące się w nich sprzęty są generowane losowo, więc za każdym razem pokój będzie wyglądać inaczej

STAR TREK THE FALLEN





Otworzyć czy nie? Oto jest pytanie. Tu nie ma miejsca na rozmyślania, trzeba się szybko decydować, zanim paskudni wrogowie cię dopadną

Pod tą dość długą nazwą kryje się kolejna gra akcji osadzona w bogatym świecie Gwiezdnej Wędrówki. Jeszcze raz będzie dużo strzelania i troszkę kombinowania

Jak widać, trwa moda na STAR TREK. Gier nawiązujących do seriali STAR TREK: NEXT GENERATION, STAR TREK: VOYAGER i STAR TREK: DEEP SPACE NINE nie brakuje. Co ciekawe (i dla graczy bardzo miłe), ostatnie gry z tego uniwersum nie są jakąś niedoróbką, obliczoną tylko na dotarcie do maniaków seriali i filmów. Ostatnio w CLICKU! prezentowaliśmy ELITE FORCE, który okazał się być niczego sobie strzelaniną FPP. **Miłośników akcji i przygody ucieszy z pewnością wiadomość, że THE FALLEN jest również bardzo porządną grą, tym razem pokazującą akcję z perspektywy trzeciej osoby.**

O co tym razem chodzi? Kto zagraża Federacji i bohaterom? Niebezpieczeństwo nadchodzi ze strony Upiorów Paha, które zamierzają posiąść trzy Czerwone Sfery, potężne przedmioty, dzięki którym uwolnią się ze swojego więzienia i ruszą na podbój kwadrantu Alfa. Walka z upiorami to nie przelewki, więc bohaterowie THE FALLEN, a są to kapitan Sisko – nadzorca stacji DS 9, komandor Worf i pułkownik Kira, muszą dołożyć wszelkich starań, aby zdobyć owe Sfery wcześniej.

Jak widać, w STAR TREK: THE FALLEN jest aż trzech bohaterów. Każdy z nich to inna przygoda i szereg kolejnych, wielce skomplikowanych misji. Na początku rozgrywki decydujesz, którą z postaci chcesz sterować i ruszasz wypełnić jej zadania. Kiedy szczęśliwie uda ci się zakończyć dany rozdział, możesz wybrać kolejnego bohatera i zobaczyć, na czym polegają jego przygody. **Jak widać, THE FALLEN to w sumie trzy gry w jednej. Każda z postaci zaczyna zabawę w innym miejscu. Każda z nich posiada inny ekwipunek i broń oraz każda z nich reprezentuje odmienny od pozostałych typ rozgrywki.** Dla przykładu Worf jako urodzony klingoński wojownik będzie miał przygody polegające przede wszystkim na walce z dużą ilością potężnych przeciwników. Pani Kira natomiast będzie musiała wykazać się sprytem i zdolnościami sabotażysty. Nie jest specem od walki, nie posiada też potężnego arsenału. Dlatego też często będzie musiała przekradać się i omijać przeciwników. Kapitan Sisko to najbardziej wszechstronna postać z tej trójki. Jemu przypadną zadania, w których trzeba będzie zarówno strzelać, jak i korzystać z umiejętności technicznych oraz logicznego myślenia.

Mocną stroną STAR TREK: THE FALLEN jest świetny program graficzny. Swojego bohatera widzisz zza jego pleców. Sterujesz za pomocą klawiatury i myszy. Dzięki temu możesz poruszać się, biegać, wspinać i równocześnie obserwować okolicę. Możesz dokonać pełnego obrotu widoku, umieścić kamerę u stóp postaci, za jej plecami czy nad głową. I nie jest to przeskakiwanie między ustalonymi z góry kątami patrzenia. Wszystko jest bardzo płynne i nie ma co ukrywać, wygodne. Opcji poruszania postaciami jest naprawdę wiele. Jedyne, czego bohaterowie nie potrafią, to akrobatyczne sztuczki i piruety. Ale czy ktoś widział bohaterów STAR TREK popisujących się takimi wyczynami? **Jest natomiast w grze jeszcze jedna opcja, która niekiedy okazuje się bardzo przydatna. Otóż, w dowolnym momencie możesz przełączyć się na widok z oczu bohatera i rozejrzeć się po otoczeniu.**

Arsenał broni w THE FALLEN również jest imponujący. Spotkasz tu oczywiście fazery i różne pistolety energetyczne. Ponadto znajdują się karabiny i strzelby plazmowe, ganaty

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CODA możecie wygrać grę ST: DS9: THE FALLEN! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Przez jaką rasę została zbudowana stacja DEEP SPACE 9?





Pułkownik Kira musi wykazać się sprytem w potyczkach z przeciwnikami. Jej, kobieca bądź co bądź, natura nie została stworzona do walki wręcz

i miny. Będą także bronie egzotyczne, takie jak Lanca JemíHadar czy bajorański disruptor. Jest w czym wybierać, tak więc każdy miłośnik walki i strzelanin nie poczuje się zawiedzony. Celowanie nie jest przesadnie trudna, gdyż bohaterowie – świadomi zagrożenia – automatycznie kierują broń w stronę przeciwników. Przy strzałach na większą odległość nieodzowny jest celownik optyczny. Umożliwia on dokonanie zbliżenia i oddanie strzału. Dodatkowo istnieje jeszcze możliwość prowadzenia walki wręcz, ale na to może sobie pozwolić przede wszystkim Worf, który już na początku gry uzbrojony jest w klingońskie ostrze Batí letch.

A przeciwnicy? Tych także nie brakuje. W grze trzeba będzie stawić czoła hordom JemíHadar, Cardassianom, Grigarom – biomechanicznym piratom i przedstawicielom wielu, wielu innych wojowniczych ras zamieszkujących Galaktykę.

Ponadto, postacie z THE FALLEN wyposażone zostały w takie cuda technologiczne, jak wszelkiego rodzaju Trikodery, Hydrospanery i inne wynalazki. Przedmioty te, jak okazuje się już po kilku minutach gry, nie są tylko dodatkiem mającym grę ubarwić. Każdy z nich jest bardzo przydatny i ułatwia życie miłośnikowi biegania po tunelach i wrakach kosmicznych statków. Wyposażenie bohaterów umożliwia im wykrycie ruchu, życia, czy otworzenie trójwymiarowej mapy okolicy.

Przygody bohaterów THE FALLEN do łatwych nie należą. **Gracz będzie musiał tu wykazać się nie tylko refleksem, ale także zdolnością logicznego myślenia i wyobraźnią.** W wielu miejscach trzeba kombinować, jak wyprowadzić przeciwników w pole, jak naprawić zepsute urządzenia, jak obejść spalone obwody modułu napędzania stacji, jak otworzyć sekretne przejścia i tak dalej. **Pomysłów twórcom gry nie brakowało. Można nawet zaryzykować stwierdzenie, że przygody bohaterów gry niejednokrotnie są dużo ciekawsze niż te stworzone przez scenarzystów serialu.**

STAR TREK: DS9: THE FALLEN to bardzo dobra gra. Nie dość, że pomysłowa, to jeszcze ładnie wyglądająca. Wystarczy spojrzeć na projekty pojazdów, urządzeń i Obcych planet. Ponadto niesamowite wrażnie robią efekty świetlne, wyładowania, strzały, kule plazmy i mrugające oświetlenie awaryjne na zniszczonej stacji. **A żeby grało się jeszcze przyjemniej, twórcy zadbali, aby rozgrywce towarzyszyła nastrojowa muzyka.** Jest tajemnicza, niekiedy mroczna i nieco posępna. Gra się przy niej świetnie

THE FALLEN to bardzo dobra gra, która powinna zadowolić wszelkich miłośników akcji, przygody i strzelania. Dla fanów serialu to pozycja wręcz obowiązkowa.



Walka z upiorami to bardzo poważna sprawa. Weź się w garść i do ataku. Twoi bohaterowie to specjaliści, na pewno dadzą sobie radę



Trzeba przyznać, że z takim uzbrojeniem nie ma się co bać przeciwników. Niech no który tylko podejdzie bliżej...



Upiory Paha zamierzają zdobyć trzy Czerwone Sfery i zawładnąć kwadratem Alfa. Nie możesz do tego dopuścić!





Widok zza pleców bohatera ułatwia poruszanie się. Jednocześnie możesz się przemieszczać i widzieć, co się dzieje wokoło

Adres: www.simsonsays.com

THE FALLEN

Bardzo ładna graficznie i ciekawa strona z wieloma odnośnikami na temat kolejnych Star Treków

PC | PSX | N64 | DC | A

Star Trek: The Fallen

Bohaterowie Powracają

29.90 zł | The Colective/Coda | 1 gracz

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, 100 MB HD
Zal: Pentium II 233, 64 MB RAM,100 MB HD

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 5+

\+ Świetna grafika, dużo dobrych pomysłów, broni, przeciwników i niezłych emocji

– Poziom trudności, niektóre zadania mogą części graczy sprawiać problemy

Gra z wartką akcją i trójką niesamowitych bohaterów. Obfituje w strzelaniny i przygody, jak w serialu STAR TREK

6-

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

POKÉMON SNAP

Gra o Pokemonach bez walki? Bez turniejów, czy nawet bez znanego z serialu Asha? Czy to się może udać? Jeżeli w to wszystko wmieszany jest Pikachu, to na pewno



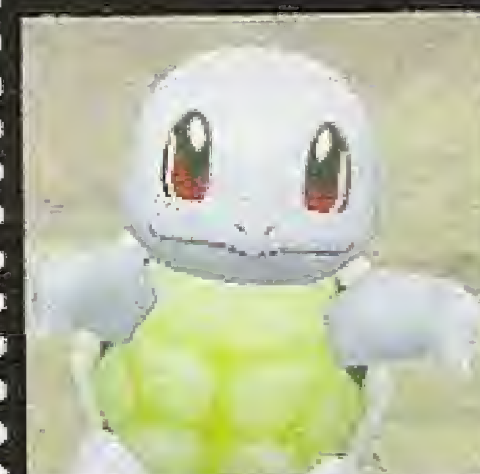
Profesor Oak potrzebuje właśnie ciebie! Chwyć więc za aparat i do boju!

Tym razem wszystko jest inaczej niż w poprzednich częściach gier o Pokemonach. Po pierwsze, POKEMON SNAP nie jest przeznaczony tylko dla miłośników uroczych potworków, chociaż na pewno to oni w większości będą jego nabywcami. Nawet jeżeli nie wiesz, co to takiego te Pokemony, to możesz świetnie bawić się tą grą. **Co więcej, na początku zabawy to fani serii Pokemon mogą czuć się nieco zagubieni.** Do tej pory jej głównym bohaterem (oprócz oczywiście mnóstwa stworków) był chłopiec Ash, który bardzo chciał zostać Trenerem Pokemonów. Dlatego też spędzał czas na staczaniu walk z innymi Trenerami i stworkami.

Tutaj nie ma jednak żadnego z tych elementów. Gracz wciela się w rolę Todda, fotografa, który zostaje wezwany przez znanego z serialu profesora Oaka na Wyspę Pokemonów. To prawdziwy raj dla wszystkich trenerów! Kogo tutaj nie ma! Spotkasz tu i Pikachu (w każdym zakątku wyspy, bo nie od dziś wiadomo, że to ten żółty maluch jest ulubieńcem milionów graczy), na brzegu leniwie siedzi Slowpoke, w jaskini śpiewają Jigglypuffy, a w wulkanicznym krajobrazie błyskają Electrode. To tylko kilka przykładów z ponad 60 milusińskich. Możesz sobie chyba wyobrazić, co by się stało, gdyby na Wyspę dostała się grupa Trenerów. Dlatego też prowadzący badania nad życiem stworków profesor zaprosił na nią Todda, którego jedyną bronią jest aparat (jak widać, masz w grze i wątek ekologiczny). Chłopiec dostał specjalny pojazd, Zero One, oraz trudne zadanie. **Todd ma zrobić zdjęcia wszystkim gatunkom Pokemonów na Wyspie. Trasa wycieczki prowadzi przez siedem zróżnicowanych krajobrazów.** Todd zwiedzi plażę, ciemny tunel, krainę wulkaniczną, łagodną rzekę, podziemną jaskinię, zieloną dolinę i... ale to ostatnie jest niespodzianką. Każde z tych miejsc zamieszkują różne Pokemony i chociaż jest ich tylko ponad 60 (a nie tak jak w grze na przenośną konsolkę ponad 150), to roboty będziesz miał dużo. Profesor jest bowiem wymagający i chce widzieć efekty twojej pracy. Wybrane przez



Uroczy Eevee prezentuje się ślicznie



Squirtle w całej swojej skorupianej okazałości



Todd wyrusza! Na plaży można zrobić ładne fotki











ciebie zdjęcia ocenia bardzo surowo. Zwraca uwagę prawie na wszystko. Pokemon na zdjęciu musi być duży, stać na środku i mieć odpowiednią minę (wiadomo, zadowolony Pokemon to jest to!). Oczywiście nie trzeba chyba tłumaczyć, że najlepsze zdjęcia to takie, na którym Pokemon robi coś oryginalnego (np. Pikachu pływa na desce surfingowej). Aha, musisz koniecznie pamiętać o jeszcze jednej rzeczy. Pokemon fotografowany od tyłu, to zdjęcie bez wartości! Jeżeli zadbasz o te wszystkie szczegóły, to profesor na pewno wystawi ci wysoką notę. Niestety, nie jest to łatwe. **Pokemony są przecież u siebie i ostatnią rzeczą, o jakiej marzą, jest pozowanie do głupich zdjęć.** Musisz więc użyć swojego sprytu, aby je do tego namówić. Właśnie do tego wszystkiego potrzeba trochę wiedzy o świecie Pokemonów i o ich zwyczajach. Warto np. wiedzieć, że stworki mogą zmieniać się w inne. Jednak nawet osoby nieznające historii Pokemonów szybko skorzystają z wyjaśnień Oaka. Na pewno nie zniechęci ich także sposób sterowania, który jest bardzo łatwy.

Do tego wszystkiego profesor postanowił ułatwić ci zadanie. Na pewnym etapie gry dostajesz specjalne jabłuszka, bombki i flecik. Jest to swego rodzaju doping w łapaniu zdjęć. Teraz będziesz mógł używać jabłek do wabienia Pokemonów, bombek do wypłaszania ich z kryjówek, a fletu do zapewniania wszystkim doskonałego humoru (oprócz Jigglypuffów, które wolą własne pokazy artystyczne). Zabawa naprawdę szybko wciąga, zwłaszcza że kolejne poziomy można powtarzać dowolną liczbę razy, co daje możliwość ciągłego poprawiania swoich wyników. Szkoda tylko, że czasami ma się wrażenie, jakby profesor w dziwny spodób liczył punkty. Czyżby był troszeczkę nieobiektywny?

Jedyną wadą gry może się wydawać pierwszy rzut oka jest jej długość. Otóż da się ją skończyć bardzo szybko. Na pewno wpływa na to fakt, że nie ma tutaj wszystkich gatunków Pokemonów, a i poziomów też mogłoby być więcej. Jednak po dłuższej zabawie można zmienić zdanie. W końcu tutaj liczy się bardziej jakość, a nie ilość. **Jeżeli chcesz zdobyć naprawdę wysoką liczbę punktów, to musisz spędzić nad SNAPEM sporo czasu.** Nawet zrobienie właściwego ujęcia zwykłemu Pokemonowi nie jest łatwe, a co dopiero tym, które unikają widoku aparatu jak ognia. Za to jaką można mieć satysfakcję, wkładając do swojego albumu zdjęcie np: kulki-Pikachu. Na przyjemność grania na pewno ma też wpływ bardzo ładna, kolorowa, trójwymiarowa grafika, w której Pokemony wyglądają jak żywe. Jeżeli dodasz do tego jeszcze miłą muzykę (możesz np. posłuchać, jak śpiewają Jigglypuffy), to na pewno będziesz chciał sięgnąć po tę grę. Nawet jeżeli nie jesteś miłośnikiem Pokemonów. Naprawdę warto!



Kiedy Todd dostał list od Profesora, nie wahał się ani chwili. A ty?



Pojazd Zero One jest niezawodny w trudnych sytuacjach



Na polskiej stronie niewiele piszą na temat tej gry, a więc polecamy bardzo dobrze zrobioną angielską



Tekst: Aleksandra "Krupik" Cwalina



Wizards & Warriors

Kolejny RPG na rynku, a w nim mnóstwo nowych ras i potworów do zabicia. Szykuj się na długą wyprawę w nieznane

Czy można się spodziewać czegoś nowego i oryginalnego po grze, która nosi tytuł WIZARDS & WARRIORS? Chyba nie za bardzo. Do setki magicznych światów fantasy dołącza kraina zwana Gael Serran. Do zagrażających tym krainom złych i mrocznych bóstw Pharaoh Cet. Oczywiście, nie wszystko jest stracone. Złych bogów można wszak pokonać magiczną, legendarną bronią. Wspomniany wyżej Cet jest właśnie wrażliwy na Miecz Mavin. Oczywiście, magiczny i legendarny. Uformowane z mocy Dobra i Zła,oraz światła i ciemności ostrze z pewnością wyśle Pana Śmierci do otchłani niebytu i na stertę niezbyt oryginalnych gier.

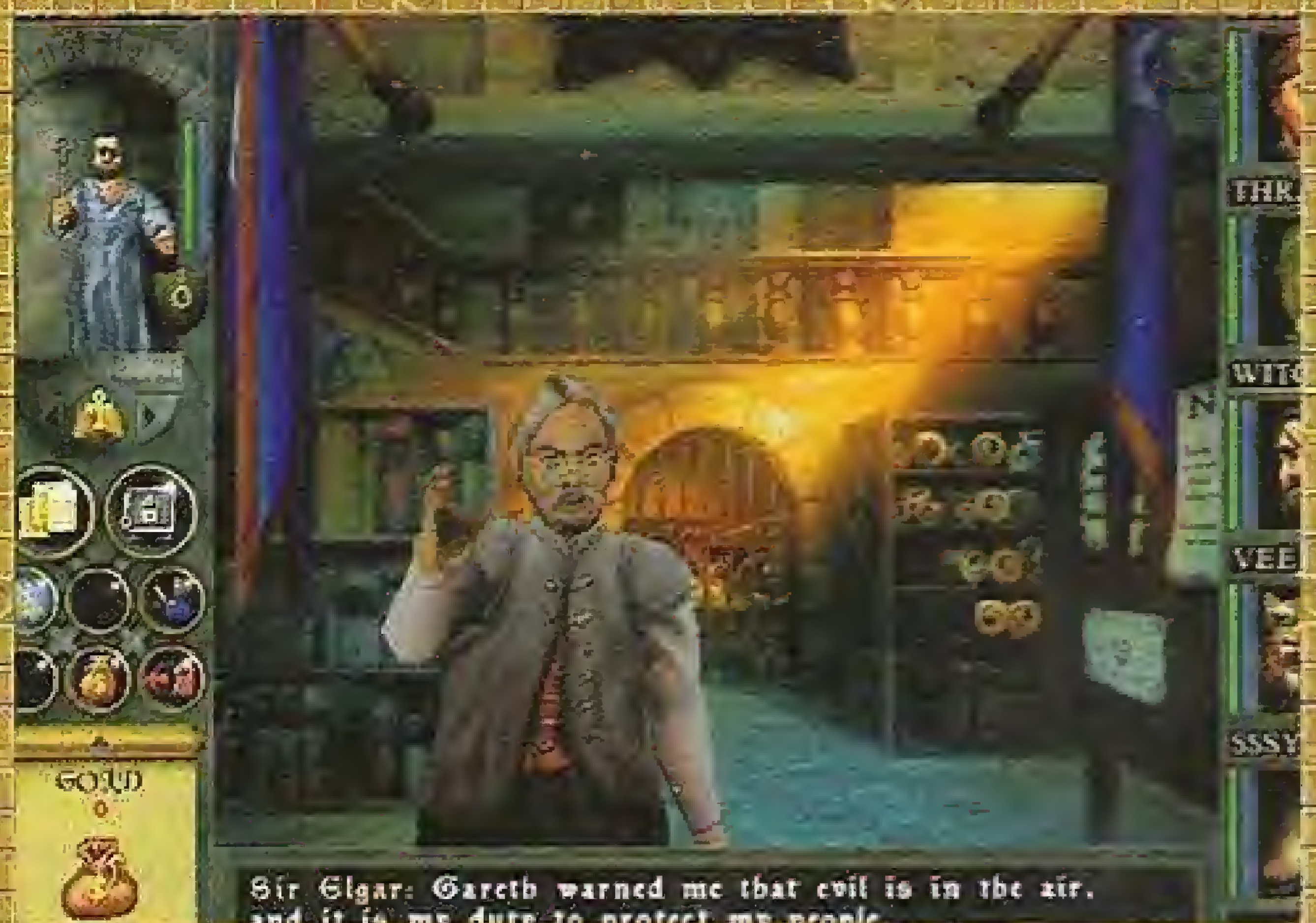
I tu po małym wstępie zaczyna się przygoda. **Jak to w zwykłych RPG bywa, na początku należy stworzyć drużynę. W WIZARD & WARRIORS, jak i w innych grach, których twórcom brakowało wyobraźni, jest oczywiście szereg ras i profesji do wyboru.** Znajdziesz tu wszystko, co wymyślili w połowie lat 70. twórcy gry DUNGEONS & DRAGONS. Są więc Elfy, Krasnoludy, Gnomy i reszta menażerii. Grać można wojownikami, kaplanami, magami i łotrami. Żeby nikt twórcom WIZARDS & WARRIORS nie zarzucił kopiowania znanych już wzorców, do klasycznych elementów fantasy dodali oni coś od siebie. **Jest więc rasa Lizzordów – inteligentnych gadów, Oomphazów – ludzi-słoni, tudzież słonio-ludzi. Są także Whiskahs – ludzie tygrysy, Ratlings, szczuroludzie i, uwaga, uwaga, Gourks, ludzie – świnie** (no, jakby dobrze poszukać, to możnaby takich odnaleźć także i w naszym świecie).

A profesje? Skoro w DIABLO II masz już barbarzyńcę i nekromantę, to i w WIZARDS & WARRIORS musi być coś nowego. Co więc wymyślił pan Bradley, główny autor gry? Ano, wpadł na pomysł, aby do jednego worka wrzucić tradycję europejskiego Średniowiecza i postacie z dalekiego Orientu. Niestety, ten pomysł też był wykorzystywany nie raz i nie dwa. **W trakcie gry można zostać Barbarzyńcą, Bardem, Mnichem, Ninją, Paladynem, Rangerem, Samurajem albo Czarnoksiężnikiem. Ponadto można także zyskać rolę Zabójcy, Walkirii oraz Mistrza Zen.**

Postacie w WIZARDS & WARRIORS, jak to bohaterowie RPG, posiadają szereg różnych atrybutów i umiejętności. Te najważniejsze to oczywiście Siła, Intelekt, Duchowość (tudzież Siła Ducha, w każdym razie określa ilość Many, jaką postać może posiadać), Zręczność, Zwinność, Wytrzymałość, Siła Woli i Prezencja (czyli wygląd, charyzma i osobowość razem wzięte). Do tego każda z postaci posiada także kilka statystyk, takich jak Punkty Życia, Szybkość, Klasa Pancerza. **Przy tworzeniu bohatera należy jeszcze wybrać kilka umiejętności, jakie posiada on na początku wędrówki. Lista** również jest obszerna. Oprócz klasycznych zdol-



Kryte strzechą dachy, soczysta trawa i błękitne niebo... czego chcieć więcej od życia? Niestety, ta sielanka nie potrwa długo



Karczma, tu zaczynasz swoją przygodę. O ile wcześniej nie staniesz się zawodowym opojem, bo winko serwują tu nie liche!



Śliczny kościółek na skraju wioski to jedno z miejsc, które koniecznie musisz odwiedzić. Chyba, że boisz się duchów z pobliskiego cmentarza

ności, w WIZARD & WARRIORS znajduje się także spora lista Specjalnych Zdolności, niekiedy wręcz magicznych, takich jak Zionięcie Smoka, Cios w Plecy, Szał Bojowy i wiele, wiele innych.

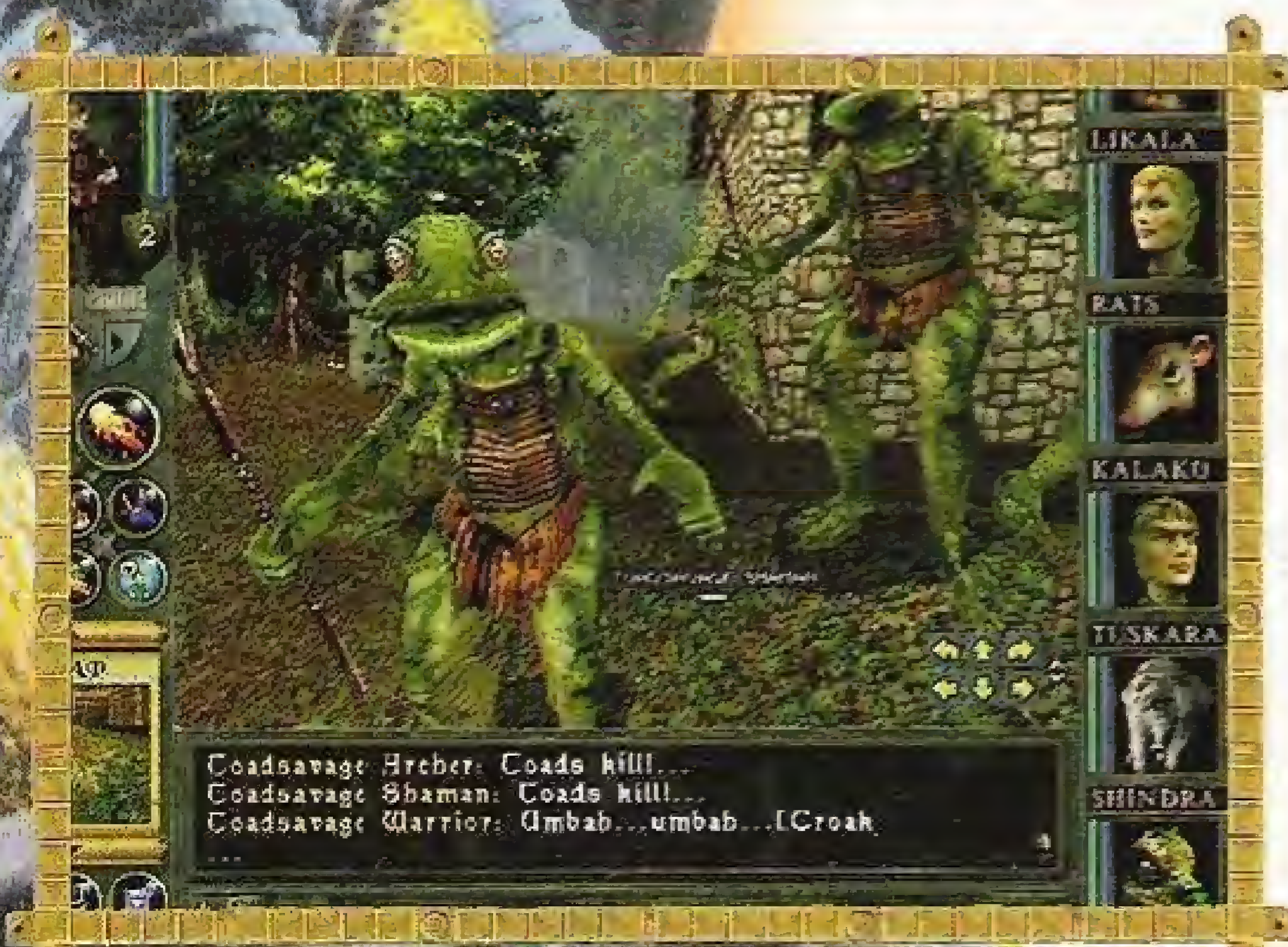
Ciekawie jest tu rozwiązana kwestia magii. Zamiast klasycznego podziału zaklęć względem żywiołów czy sztuk Przywoływania Iluzji, czary zostały podzielone na sfery Ducha, Słońca, Księżyca, Wina, Kamienia i Piekła (tudzież Czarta, tak czy inaczej chodzi tu o zaklęcia przywołujące nieumarych, wywołujące ból i strach).

Oczywiście gra zaczyna się w wiosce. Sioło, jak klasyczna tego typu osada fantasy, posiada karczmę (wbrew pozorom tworzy się tam bohaterów, nie pijusów!). Jest także kościółek, kowal, co to konia nie widział, ale za to robi miecze i zbroje, sklep z czarami i ratusz (zwany również chałupą sołtysa), gdzie bohaterowie otrzymują kolejne zlecenia.

Dalej są już przygody. I tu miłe zaskoczenie. WIZARDS & WARRIORS posiada bardzo ładną grafikę. Tak jak w starych RPG, widok pokazany jest z perspektywy oczu bohaterów, zaś ich wizerunki umieszczono obok. Poruszanie się po świecie nie odbywa się bynajmniej na zasadzie kroków i obrotów. Wszystko jest trójwymiarowe, a przemieszczanie się i rozglądanie bardzo płynne. To chyba najmocniejsza cecha WIZARDS &WARRIORS – niezły program graficzny i ładna kolorystyka. Niestety, całokształt psuje brak ciekawych pomysłów i obsługa, której daleko do bycia przyjazną dla gracza.

WIZARDS & WARRIORS nie jest grą złą. Ba! Jest grą BARDZO DOBRĄ w swojej klasie. Ale co to za klasa? Staromodne, pokryte kurzem i pajęczynami RPG sprzed wieków. No, oczywiście **WIZARDS & WARRIORS do klasyki dodaje także kilka rzeczy nowych, jak czary, pomysłowe zagadki, opcje podróżowania po magicznym królestwie i piękną (naprawdę Piękną) grafikę.** Niestety, rzeczy nowych i oryginalnych jest tutaj zdecydowanie za mało! Ech, gdyby jeszcze pomysł i fabuła były jakieś bardziej odkrywcze. A tymczasem znowu trzeba zabić złego boga, Władcę Ciemności. I czym? – Wielkim Magicznym Mieczem. Ilu to już Złych bogów zginęło od magicznych mieczy! Naprawdę ciężko się doliczyć. A początek przygody? Zaczynasz w karczmie w małej wiosce, gdzieś na skraju cywilizowanego świata. Ten motyw jest już wręcz komiczny i przysłowiowy. Czy nie można wymyślić czegoś nowego? A skądże, można bez większego problemu: zaczynasz grę w nadmorskim klasztorze, gdzie byłeś wychowywany przez przybranego ojca, gdyż twój prawdziwy nie jest znany. Zaczynasz grę w kostnicy, gdzie pracują oznaczone numerami Zombie. Ty straciłeś pamięć. Zaczynasz grę w więzieniu potężnego Czarnoksiężnika, który na tobie i twoich przyjaciołach prowadzi magiczne eksperymenty. Przykłady można by jeszcze mnożyć, trzeba tylko chcieć i troszkę ruszyć głową. Co prawda na widok takiej grafiki, jaką posiada WIZARDS & WARRIORS, twórcom EYE OF THE BEHOLDER zrobiłoby się głupio z zazdrości! Ale na twarzach twórców BALDUR'S GATE może pojawić się tylko tajemniczy uśmieszek. Czasy się zmieniły, bez dwóch zdań. Twórcy klasycznych komputerowych RPG muszą albo dostosować się do nowych warunków, albo odejść z branży jako sławni twórcy serii WIZARDY i innych gier, które stworzyły gatunek elektronicznych role-playing. Innego wyjścia nie ma.





Potwory wszelkiej maści należą do podstawowego wyposażenia gier RPG. Ten tutaj to chyba wczesne wcielenie Ufoka



Ładna i ciekawa strona. Przeczytasz tu mnóstwo o postaciach i klanach z gry, obejrzysz kolorowe screeny



PC | PSX | N64 | DC | A

Wizards & Wariors

Zbyt Klasyczny RPG

169 zł	Activision / Lem	1-4 graczy

Min: PentiumII 233, 32 MB RAM, 740 MB HD
Zal: PentiumIII 500, 64 MB RAM, Akcel. 3D

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 4+

+ Ładna grafika, mnóstwo postaci, czarów, mocy i profesji – jest w czym wybierać

– Odgrzanie starego pomysłu, brak jakiejkolwiek inwencji i oryginalności

W & W jest grą RPG, dla tych których nie zanudziło 9 części Ultimy i 8 części Might & Magic oraz wiele podobnych produkcji

4

Tekst: Maciej „Stary Płaszcz"

POKEMON PINBALL



Buum! To są właśnie odgłosy upadku ostatniej twierdzy, która broniła się przed inwazją potworków, zwanych Pokemonami. Stało się! Milusie opanowały też flippery!

Wszystko po to, żeby skarbiec firmy Nintendo zapełnił się większą kupką pieniędzy. No cóż, tylko pogratulować pomysłu (może i my zrobimy grę pt. „Złap wszystkich członków redakcji"). Miłośnicy Pokemonów i tak kupią wszystko, co jest z nimi związane. I dla nich przede wszystkim przeznaczony jest POKEMON PINBALL. Jego twórcy nawet nie próbują wyjaśnić, co to takiego te Pokemony i dlaczego masz się za nimi uganiać. **Przyjmując jako zupełnie oczywistą prawdę fakt, że wszyscy kochają stworki, włączyli do tej gry wszystkie możliwe elementy znane z poprzednich wersji, które tylko dały się upchnąć na wąskim stole.** Już sama kulka to po prostu Pokeball, który służy do łapania Pokemonów! Możesz też bawić się na dwóch stołach, przypominających poprzednie wersje nie tylko kolorami, ale również rodzajem Pokemonów, które można na nich złapać. Szkoda tylko, że zapomniano o wersji żółtej. Na planszy umieszczono kilku twoich dobrych pokemonich znajomych, np. Ditto, Voltroba, Poliwaga czy Psyducka. Nie zabrakło oczywiście Pana Pokemona Znoszącego Złote Jajka, czyli samego Pikachu, który siedzi w rogu planszy i ratuje (albo i nie) twoje kule przed wypadnięciem z planszy (no i krzyczy Piikachuu!). **Ale to nie wszystko! W końcu główne motto gry to Złap Je Wszystkie! Teraz można to zmienić na Przekulaj Je Wszystkie.** Twoim zadaniem jest bowiem zebranie jak największej liczby Pokemonów, które pojawiają się na stole po serii wrzuceń kulki w różne wyznaczone miejsca. Na planszy pojawiają się różne Pokemony, w zależności od koloru stołu, na którym grasz, i miejsca (miasta, lasy, góry, a wszystko znane z serialu), w którym się znajdujesz (tak, tak, zmieniają się one w czasie rozgrywki). Wszystkie twoje osiągnięcia zbierane są w Pokedexie (a gdzież by inaczej) i możesz je sobie potem podziwiać. Zadbano też o sympatyczne minigierki z udziałem Pokemonów, które urozmaicą czas poświęcony na obserwowanie małej kulki. Gra nie ma wprawdzie zbyt wielu uatrakcyjnień, ale samo uganianie się za taką liczbą stworków jest już zupełnie wyczerpującym zajęciem.



Dwie wersje stołu: niebieska i czerwona. A gdzie jest żółta?

Miłym uzupełnieniem jest także tzw. RUMBLE PAK, dzięki któremu można pełniej przeżywać wydarzenia rozgrywające się na stole. To właśnie on jest odpowiedzialny za wibrowanie konsolki w rękach podczas uderzania kulki o łapki (bardzo broi też tutaj Pikachu i jego elektryczny atak).

Zabawa byłaby prostą przyjemnością, gdyby nie wyniki, punkty i tabela najlepszych graczy. Nawet jeżeli po pewnym czasie znudzi ci się POKEMON PINBALL, a dowiesz się, że kolega właśnie osiągnął lepszy wynik od ciebie, znowu wyciągniesz zakurzoną grę. To jest cały genialny pomysł twórców tej zabawy. Przyciągnąć miłośników Pokemonów do flippera, a potem uzależnić ich od niego. Bardzo, bardzo sprytnie.

Jeżeli nie kupiłeś jeszcze gry POKEMON na GB, to powinieneś to zrobić, zanim wydasz pieniądze na flipper. **Gdy jednak już dawno skończyłeś wszystkie wersje tego przeboju, możesz wykorzystać czas oczekiwania na kolejne podrzucaniem kulki.**





Wszyscy miłośnicy Pokemonów bez trudu zauważą na stołach starych znajomych. Po lewej pikselowaty Pikachu. Ale i tak jest śliczny. Pika! Pika! Pika!



W minigierkach też występują Pokemony. To chyba oczywiste...



...w końcu jest to gra o nich i są wszędzie. WSZĘDZIE! Aaaaa!



Najlepsze źródło informacji o Pokemonach. Polska strona nie jest taka dobra, a szkoda. Może to się zmieni



SUBMARINE TITANS

WERSJA POLSKA

Czas klasycznych gier RTS minął. Nadszedł czas wprowadzanie innowacji do Strategii. Tak jak w SUBMARNINE TITANS

Dla graczy, którzy lubią RTS-y, ale znudziły im się wojny czołgowe mamy dobrą wiadomość. SUBMARINE TITANS jest klasyczną strategią posiadającą wszystkie elementy gatunku. Znajdziesz tu zbieranie cennego surowca – Corium, jest zakładanie baz, badanie nowych technologii i tworzenie armii. Co jednak nowego oferuje ta gra? Choćby miejsce akcji – mroczne głębiny oceanów.

W roku 2047 na Ziemię spadł gigantyczny meteoryt. Zniszczone zostały wszystkie lądy, a kontynent zalała woda. Ci nieliczni, którym udało się przeżyć katastrofę, schronili się na dnie oceanu i podzielili na dwie grupy – Białe Rekiny i Czarne Ośmiornice. Nie dość tego. Okazało się, że wraz z meteorytem na naszą planetę przybyła Obca rasa Siliconian.

Takie jest właśnie tło gry SUBMARINE TITANS. Jak to w RTS bywa, gracz decyduje się, którą z trzech frakcji chce dowodzić i rusza do walki. Jednak nie fabuła stanowi mocną stronę gry, a jej klimat. Mrok, który zalega dno oceanów. Ciemność rozjaśniana skąpym światłem reflektorów. Stłumione odgłosy głębi, bogate i kolorowe życie mórz. Nie trudno zauważyć, że twórcy SUBMARINE TITANS byli zafascynowani filmem „Głębia" i innymi horrorami science fiction, których akcja toczyła się właśnie na dnie oceanów. Starcia łodzi podwodnych, salwy torped i eksplozje min głębinowych robią wrażenie, które na długo pozostaje w pamięci. Jeśli lubisz klasyczne RTS i starcia wielkich armii, to powinieneś spróbować swoich sił w SUBMARINE TITANS. Tutaj, oprócz wszystkich cech gier strategicznych, dostajesz jeszcze świetny klimat i mroczną atmosferę.

Gra ukazuje się właśnie w polskiej wersji językowej, tak więc wszystkie opcje będą zrozumiałe. Tłumaczenie tekstów i opisów zostało przygotowane starannie, a do głosów polskich lektorów nie można mieć zastrzeżeń. Jak widać lokalizacja gier staje się już normą.



Te ciągłe fale, szum morza i podwodne krajobrazy... Z miejsca dostaje się choroby morskiej! Jednak warto grać dalej



Piękne, kolorowe wybuchy, wspaniale oddany klimat mrocznej morskiej otchłani – zupełnie jak z filmu ABBYS

PC | PSX | N64 | DC | PL

Submarine Titans
Podwodny RTS

99 zł	PAN Interactive/CODA	1-3 graczy

Min: Pentium II 200, 32 MB RAM, 350 MB HD
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5+ | Dźwięk 5- | Teksty PL 5

+ Oryginalny pomysł, dobra grafika, wspaniała atmosfera oceanicznej głębi
– Kolejny klasyczny RTS, ale w zasadzie tylko dla miłośników tego gatunku

Gra nie wnosi do gatunku RTS nic nowego prócz ciekawej koncepcji, dopracowanej do perfekcji grafiki i mrocznej atmosfery... **5-**

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

• konkurs • konkurs • konkurs •

Uwaga! Uwaga! Dla wszystkich miłośników RTS-ów mamy bardzo ważną wiadomość. W konkursie CLICKA! i firmy CODA, dystrybutora gier komputerowych, możecie wygrać SUBMARINE TITANS. Wystarczy odpowiedzieć na pytania. A więc do dzieła!

1. Submarine Titans to gra RTS. Co oznacza ten skrót?
a) Real Time Simulation
b) Real Time Strategy
c) Rozrywka Taktyczno-Strategiczna

2. Akcja gry dzieje się:
a) pod wodą, w przyszłości
b) na wodzie, w przyszłości
c) pod wodą, obecnie

3. Jak nazywają się główne strony konfliktu?
a) Ziemianie, Obcy, Morskie Stwory
b) Białe Rekiny, Czarne Ośmiornice, Silikończycy
c) Białe Ośmiornice, Czarne Rekiny, Ziemianie

4. Która z poniższych cech NIE jest cechą Submarine Titans?
a) można przejmować technologie wroga
b) pojazdy mogą chować się w jaskiniach
c) można całkowicie dowolnie ustawiać kamerę pola walki

5. Corium to:
a) nazwa najlepszego statku podwodnego w grze
b) jeden z surowców, dzięki którym możliwa jest produkcja urządzeń
c) nazwa firmy, która stworzyła grę

Nagrody, 10 gier SUBMARINE TITANS, otrzymają czytelnicy, którzy odpowiedzą prawidłowo na przygotowane pytania. Rozwiązania prosimy przesyłać do 15 XI na adres CLICK! skr. pocztowa 333, 04-026 Warszawa

Ziemia to paskudne miejsce. Jednak w świecie rządzonym przez Pierwszych Ojców pojawia się anioł. Jego zadaniem jest uratować ludzkość przed samounicestwieniem

Mesiah

WERSJA POLSKA

O grze MESSIAH pisaliśmy już dawno, dawno temu, ponieważ już dawno miała się ona ukazać na naszym rynku. Troszkę czasu minęło i wreszcie jest. Co prawda nie jako Extra Gra, ale tak czy inaczej producent dotrzymał słowa co do jej niskiej ceny. Na szczęście nie jest to jedyna zaleta tej zabawy. MESSIAH może poszczycić się dobrym pomysłem, ciekawą wizją świata, z pewnością oryginalnym bohaterem i świetną grafiką 3D.



Przeciwnicy małego Boba to nie byle kto. Takich gości nie wystarczy trzepnąć anielskim skrzydłem

Pomysł MESSIAHA jest z pewnością kontrowersyjny. Ale tak to już jest, że gdy w grze pojawia się Bóg, Szatan, aniołowie i przestępcy, to musi budzić ona obawy. Tego nie da się uniknąć. Pomijając to wszystko, MESSIAH jest po prostu świetną grą akcji, łączącą dynamiczne pościgi, strzelaniny, akrobatyczne wyczyny, zwiedzanie mrocznych fabryk oraz zagadki jak z gier przygodowych. Jako mały i bezbronny Bob przejmujesz kontrolę nad coraz to inny-mi ludźmi, wchodząc w ich ciała. I tak aż do celu, którym jest placówka badawcza postawiona na ciemnej stronie Księżyca, gdzie zadufani w sobie Pierwsi Ojcowie postanowili otworzyć bramę do samego Piekła.

Jedyne, co można grze zarzucić to miejscami pewna schematyczność. Zadań polegających na kolejnym przesiadaniu się w nowe ciało, aby móc przedostać się za strzeżone drzwi, znajduje się tu trochę zbyt dużo. Spolonizowana wersja w niczym nie odstaje od oryginału. Teksty przetłumaczon dobrze, tak że wszystko jest zrozumiałe i czytelne. Głosy postaci również dobrano bardzo starannie. I co ważne, nie ma się już wrażenia, że aktorzy czytają swoje kwestie, bo nie mają nic lepszego do roboty. Przy takiej dobrej grze akcji jak MESSIAH ciężko się nudzić.



No Aniołku, gdzie jesteś? Wychodź szybko! Myślisz, że w pojedynkę zbawisz świat i wygrasz ze wszystkimi?

PC | PSX | N64 | DC | PL

Messiah
Krwisty aniołek w polskiej wersji

29.90 zł | Interplay/CD Project | 1 gracz

Min.: Pentium II 233, 64 MB RAM, 600 MB HD, akcelerator 3D 4 MB
Zal.: Pentium II 300, 64 MN RAM, 16 MB 3D

Teksty PL 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

+ Ciekawa wizja świata, bardzo dobra grafika i orginalna fabuła
− Kontrowersyjność tematu, nie każdemu może się spodobać postać bohatera – Aniołka

Dynamiczna gra akcji, w której trzeba się sporo nagłowić. Już sam pomysł jest bardzo orginalny 5

Tekst: Dominik de Laurans

Tymoteusz

WERSJA POLSKA

Jeżeli przyjaciela spotyka zła przygoda, to trzeba biec mu na ratunek. A właśnie wyprawa ratunkowa stanowi fabułę gry TYMOTEUSZ



Zrozpaczony Tymoteusz szuka swojego przyjaciela, ale po drodze musi pomóc mieszkańcom wyspy rozwiązać ich problemy

Sam Tymoteusz jest Skrzatem. Żył on sobie spokojnie na małej, uroczej wysepce zamieszkanej przez same miłe, przyjazne istoty aż do czasu, w którym rozpoczyna się gra. Na wysepce bowiem zaczął panoszyć się zły Skarboniusz. Najpierw porwał Tymoteuszowi jego przyjaciela, Motyla Bazylego, a potem odebrał mieszkańcom wyspy chęć niesienia pomocy innym. Jeśli chcesz pomóc Tymoteuszowi w odnalezieniu kumpla, musisz odszukać fragmenty bramy do siedziby Skarboniusza. Zostały one rozrzucone po całej wyspie, część z nich mają odmienieni mieszkańcy. Do wykonania zadania niezbędne jest odwiedzenie ich wszystkich. Mieszkańców jest dwunastu, wykonujących dwanaście różnych profesji. Są to: Ogrodnik, Kucharz, Magik, Malarz, Kolejarz, Astronom, Strażak, Alchemik, Inżynier, Muzyk, Programista i Hydraulik. Każdy z nich zleci ci jakieś zadania, każdemu trzeba pomóc rozwikłać jego problemy. Jeśli jesteś dzielnym sześciolatkiem, to zadanie w sam raz dla ciebie!



Tak wygląda ta sielska wysepka. Mieszka tu mnóstwo miłych osób i jeden zły Skarboniusz

Gra jest przeznaczona szczególnie dla dzieci, nie zawiera tekstów pisanych, wszystko, co należy przekazać, opowiada lektor lub można zobaczyć to na obrazkach. Nie wymaga też zabiegów instalacyjnych – wkładasz płytę i od razu grasz. Zadania do wykonania są bardzo różnorodne i mają niezaprzeczalną wartość edukacyjną.

Dźwięk jest dobrze zrobiony, a plenerom towarzyszą przyjemne odgłosy lasu. Najmocniejszą stroną TYMOTEUSZA jest grafika. Robi ona doskonałe wrażenie przestrzenności. Kolory są żywe, a każdy „poruszony" myszą przedmiot reaguje w zabawny sposób. Jest to świetny sposób, aby zachęcić maluchy do poznawania komputera. To, co oferuje TYMOTEUSZ, to przede wszystkim miła zabawa.

PC | PSX | N64 | DC | PL

Tymoteusz
Pełna Humoru Akcja

79 zł | Rebelmind/IM Group | 1 gracz

Min.: Pentium 90, 32 MB RAM, 20 MB HD
Zal.: Pentium 133, 64 MB RAM, 20 MB HD

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 3+

+ Urocza grafika i prostota obsługi czynią grę bardzo sympatyczna
− Brak dynamizmu akcji, nawet tytułowy Tymoteusz nie jest widoczny w plenerze

Przyjemna gra dla dzieci w wieku przedszkolnym. Ładna grafika i oprawa muzyczna. Pobudza wyobraźnię i ćwiczy refleks 4-

Tekst: Malwina Kalinowska

Rewelacyjna gra akcji 3D na enginie Unreal Tournament!

SUPER GRA

Super cena 29,90 zł



przedstawia...

THE FALLEN

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

Szukaj w kioskach i w dobrych sklepach z grami już w listopadzie!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

Przełomowa dla gatunku przygodowa gra akcji z widokiem w trzeciej osobie, oparta na ulepszonym engine Unreal Tournament. Jako Sisko, Kira lub Worf musisz jak najszybciej odnaleźć starożytne Czerwone Kamienie, które są kluczem do Ostatecznego Rozrachunku – i destrukcji wszechświata. Gra oferuje oszałamiające efekty specjalne, jak choćby zaawansowany system kamer i animacji postaci (np. wyrazy twarzy zmieniają się w zależności od wypowiadanych słów).

Kupując SuperGrę z The Fallen otrzymujesz nie tylko CD z grą, ale także magazyn, w którym znajduje się m.in. pełna instrukcja do gry, hintbook, wywiad z twórcami, wywiad zdradzający kulisy tłumaczenia oraz specjalna oferta dla prenumeratorów. Kolejnym dodatkiem jest książeczka-kompendium opisująca świat Star Trek, włącznie ze szczegółami Deep Space 9, artykuł o zależnościach pomiędzy grą i serialem oraz charakterystyki głównych bohaterów gry!

The Fallen to znakomita przygodowa gra akcji 3D, wykorzystująca ulepszoną wersję potężnego engine'u Unreal Tournament!

COLLECTIVE



...oszałamiające efekty specjalne...



...pułapki i niebezpieczni wrogowie...



...arsenał broni i przebrań...



...piękny, ogromny świat...

www.supergra.pl

FORMULA ONE 2000

Lubisz się ścigać po najsłynniejszych torach wyścigowych Formuły 1? Bolidy to twoja ulubiona rozrywka? Nie namyślaj się zbyt długo, tylko zbieraj ekipę, pucuj wóz i do boju



Chwilka nieuwagi przy prędkości 300 km/h kosztuje nie tylko punktacje w kwalifikacjach, ale i życie



Już za chwilę kolejny wielki wyścig. Będziesz zwycięzcą, czy pokonanym?

Formuła 1 2000 – tytuł mówi sam za siebie, z góry wiadomo, o co chodzi w grze. Jesteś w niej kierowcą superszybkiego bolida i w sposób raczej mało skomplikowany masz jak najszybciej dotrzeć do mety. **Dla fanów wyścigów samochodowych jest to prawdziwa gratka. Wielkie emocje gwarantowane. Żadnych ograniczeń prędkości i tym podobnych problemów zabierających całą przyjemność z prowadzenia samochodu; żadnych zbędnych elementów. To po prostu czysty wyścig po zwycięstwo.** Jak wygląda sama gra? To dosyć oczywiste. Do wyboru masz każdy z oficjalnych torów Formuły 1, odwzorowany z maksymalną dokładnością. Wybierasz kierowcę, w którego się wcielasz i auto, potem miejsce startowe i do dzieła. Trzeba się spieszyć, gdyż konkurenci bynajmniej na ciebie nie poczekają. **Wbrew pozorom dotarcie do mety nie jest takie znów proste, ponieważ cała masa czynników wpływa na twoją pozycję w wyścigu.** Po pierwsze, każdy z twoich przeciwników ma swój indywidualny styl prowadzenia. **Twórcy chwalą się, że wiernie odwzorowali zachowania autentycznych sław tego sportu.** Tak więc musisz dostosować się do przeciwnika. Niektórzy jeżdżą bardziej agresywnie, niektórzy mniej. Kolejna rzecz to samochód, który może mieć różnej twardości zawieszenie, opony, i ustawienie skrzyni biegów. Wszystko to zależy od ciebie, a zlekceważenie któregoś z tych elementów może kosztować miejsce na podium. Istotne jest to zwłaszcza w trybie Arcade, gdzie ważne staje się nie tylko dotarcie do mety na pierwszym miejscu. Na poszczególnych odcinkach trasy musisz zmieścić się w ściśle określonym czasie, jeśli nie, to przegrałeś. **Nie możesz zapomnieć o tym, iż twoje opony ścierają się, zaś paliwo ma okropny zwyczaj szybko się kończyć, tym szybciej, im większe prędkości osiągasz.** Wymaga to zatem od ciebie zjazdów do warsztatu, gdzie fachowa ekipa pomocników zatroszczy się o twoje potrzeby. **Jeśli chodzi o nowości w grze, to wprowadzono system ostrzegania o zakrętach.** Osoba, która już grała w poprzednie części Formuły 1, zrozumie doskonale, jakie to ułatwienie, gdyż przy osiąganych prędkościach wypaść z toru jest bardziej niż łatwo. Są to mianowicie strzałki, które pojawiają się u góry ekranu i zależnie od koloru informują cię o skali trudności danego zakrętu. **Jeszcze przed głównymi wyścigami musisz wziąć udział w eliminacjach, których wynik ma wpływ na twoje miejsce na starcie** (oczywiście, można by sobie je zmienić w ustawieniach gry, ale przecież byłoby to nieuczciwe, nieprawdaż?) **Graficznie gra nie pozostawia wiele do życzenia.** Wspomniane wyżej tory są bardzo autentyczne, samochody najpierw lśnią (potem już są zbyt zakurzone), dymią palone opony, zaś publiczność za umocnieniami krzyczy i macha, zamiast się samemu pościgać. **Strona dźwiękowa gry jest zresztą też bardzo dobra. Uwzględniono chyba wszystko.** Słychać pisk opon, ryk zgromadzonych na trybunach tłumów, które tylko czekają na okazję, by wyszydzić głośno (baardzo głośno) pechowego kierowcę, który wypadł z toru. **Najlepiej nagrane zostały teksty komentatorów.** Tak więc, nie ma się co namyślać, tylko wskakuj do wozu i jedź na tor. Powodzenia!



Po krótkiej rozgrzewce i próbnych wyścigach przychodzi czas na prawdziwą rywalizację



Na tej stronie znajdziesz informacje i screeny do popularnych wyscigów F1. Nie jest to jednak nic nadzwyczajnego

PC | **PSX** | N64 | DC | A

FORMUŁA 1 2000
Ekscytujące Wyścigi F1

Tel.	Sony	1-2 graczy

● Wykorzystuje: memory card

Grafika 5- | Dźwięk 5 | Frajda 5

\+ Ładna grafika, bardzo fajna ścieżka dźwiękowa, zabawne komentarze i dużo emocji

– Niezbyt duży realizm gry, wystarczy chwila nieuwagi, by wypaść z toru

Formuła 1 ma wielu miłośników na całym świecie. Dlatego też co roku pojawiają się jej kolejne edycje. Ta gra cię nie zawiedzie

5



Forgotten Realms

Baldur's Gate II™



Shadows of Amn™

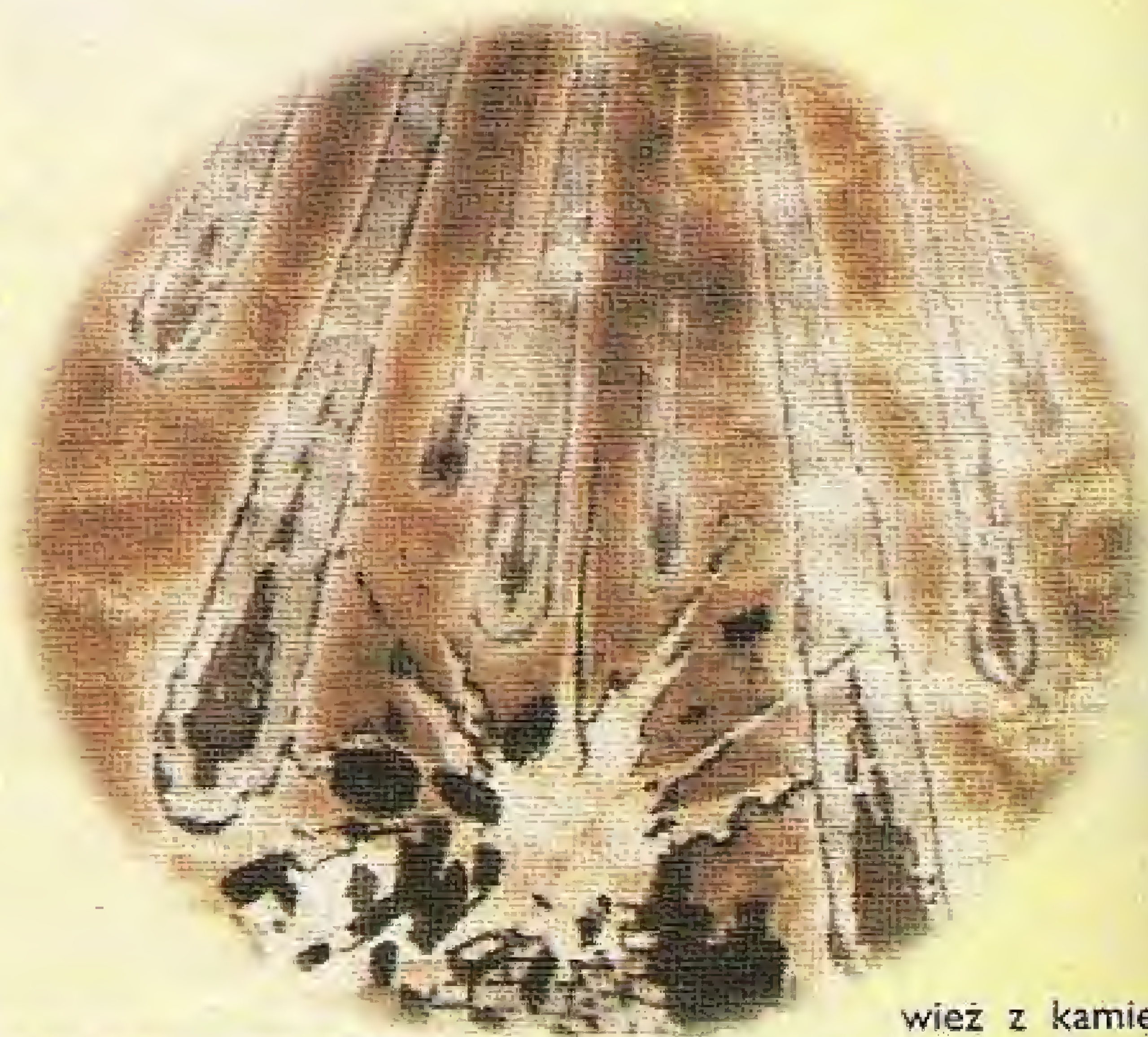
SPIS TREŚCI



Księga Specjalna

Historia Zapomnianych Krain

Zapomniane krainy to jedna z największych i najbardziej znanych krain fantasy. Stworzono dziesiątki książek i gier, które opisują ich historię oraz geografię. Tutaj prezentujemy tylko najważniejsze zdarzenia z dziejów tego uniwersum



Stworzenie świata

Planeta Abeir - Toril to niewielkie ciało niebieskie rozmiarów mniej więcej Ziemi. Jej głównym kontynentem, na którym rozgrywa się większość wydarzeń opisywanych w historii Zapomnianych Krain, jest Faerun oblewany przez morza pełne wysp. Północ kontynentu zajmują wielkie lodowe pustkowia, na Wschodzie zaś znajdują się bezkresne stepy, zamieszkałe przez koczowniczych barbarzyńców. Za nimi dotrzeć można do krain dalekiego Wschodu, czyli Kara-Tur podzielonych między potężne państwa Schou Lung i Kozakura. Na dalekim Zachodzie, za wyspiarskim królestwem Elfów, zwanym Evermeet, znajduje się Maztica, niezbadany kontynent porośnięty tropikalnymi dżunglami. Rządzą tam nieznani bogowie, ludność zaś przypomina nieco ziemskich Azteków. Południe to niemalże osobny świat – Zakhara, Płonący Świat, Kraj Przeznaczenia pełen dżinnów, małych sułtanatów i egzotyki. Pod ziemią, w korytarzach i jaskiniach, istnieje osobna kraina – bezsłoneczny Undedark zamieszkały przez Mroczne Elfy i mrowie potworów, których nigdy nie widziano na powierzchni. Co sprawiło, że na Abeir - Toril pojawiło się życie, nie wiedzą nawet najstarsi bogowie (a w każdym razie nie ujawniają tej wiedzy). Niemniej, planeta jest zamieszkana i to przez bardzo zróżnicowaną populację. Na samym Faerunie, czyli największym kontynencie tego świata, koegzystuje co najmniej kilka inteligentnych gatunków.

Ludzie, Elfy, Krasnoludy, rozmaite odmiany i rasy, nie wspominając o wszelkich smokach i innym plugastwie, współżyją w miarę „pokojowo", tępiąc się tylko od czasu do czasu na wielką skalę. Najpewniej ze względu na niskie zaawansowanie technologiczne (które wprawdzie rekompensuje wszechobecna magia) nie mogą sobie pozwolić na rzezie, jakich zaznała nasza stara, poczciwa Ziemia. Poziom techniki odpowiada bo wiem ziemskiemu... średniowieczu.

Dni gromu

O pochodzeniu tych ras wiadomo już coś więcej. Przed tysiącleciami Toril był pod władaniem gadopodobnej rasy (czy też ras, jako że występowali jako jaszczuroludzie, amfibie, tudzież pseudopterodaktyle), nazywanej w elfiej tradycji mówionej Iquar'Tel'Quessir. Ujarzmili oni dinozaury i zbudowali ogromne miasta, pełne wież z kamienia i szkła. Ponoć równi bogom, gdy chodzi o moc magiczną, eksperymentowali z tworzeniem nowych form życia. Kiedy coś im nie wyszło, nie kłopotali się zbytnio zniszczeniem efektów nieudanego doświadczenia, ale po prostu wypędzali to, co stworzyli, do dżungli. Nie wiadomo, jaki kataklizm zniszczył ich cywilizację, mogło to być nagłe ochłodzenie klimatu lub wielka bratobójcza wojna. Ważne jest to, iż dzieła przeżyły swych twórców. Z całej rasy



Iquar'Tel'Quessir pozostało parę izolowanych na bagnach szczepów jaszczuroludzi, sprowadzonych do stanu ostatecznego barbarzyństwa. Ich miejsce zajęły Smoki, Elfy, Krasnoludy, Ludzie Orki i ich goblińscy pobratymcy. Czasy te nazwano później Dniami Gromu. Przez tysiąclecia spadkobiercy przepotężnych reptilionów żyli we względnym pokoju. Wprawdzie Elfy czasem były zmuszone do walk z gobilnoidami, lecz stosunki z rasą ludzką układały się im raczej pomyślnie i handel między



wczesnymi ludzkimi państwami kwitł. Mniej więcej w tym samym czasie niejaki Delzoun zjednoczył rozproszone klany Krasnoludów i stworzył z nich naród na tyle potężny, by założyć państwo. Kiedy na północy Orkowie urośli w siłę, zdecydowali się zaatakować całą potęgą elfickie państwo, ale Elfy zmiażdżyły ich militarnie i zawróciły z drogi, na wieki wyznaczając nawiedzane przez dzikusów terytoria. Wprawdzie to zagrożenie zostało powstrzymane, lecz u Wybrzeża Mieczy pojawiło się kolejne. Barbarzyńskie hordy Ludzi starły się z Elfami, dając im potężnego łupnia, co doprowadziło do migracji tych ostatnich na wyspy Evermeet i w głąb kontynentu, gdzie, uzyskawszy pomoc swych pobratymców Krasnoludów i części ludzi, zdołały się oprzeć najeźdźcom. Stojące o wiele wyżej pod względem cywilizacyjnym Elfy uległy bandom dzikusów z powodu niewyjaśnionego magicznego kataklizmu, który dotknął część ich państw. Ciemna, płonąca chmura, tak zwane Mroczne Nieszczęście, niszczyła wszelkie życie na swej drodze, nie oszczędzając nawet drzew. Dziś na miejscu, przez które przeszła, pozostały tylko wrzosowiska. Na nowych terytoriach czekały jednak kolejne zagrożenia, z gór pod wodzą Gigantów zeszły wszelakiej maści bestie i potwory (Ogry, Trolle, Orkowie), powstrzymano je tylko dzięki współpracy Elfów, Krasnoludów i Ludzi. Na Wschodzie z rozrzuconych



ludzkich wiosek rybackich powstało jedno z pierwszych państw Ludzi, Netheril. Zorganizował je nieznany czarownik, który odnalazł i odcyfrował księgę magii, pochodzącą jeszcze z Dni Gromu.

Początek magii

Według tradycji był to pierwszy ludzki mag, który zaszczepił tę sztukę ludzkości, wcześniej znali ją tylko dzicy szamani czy znachorzy. Państwo to miało przetrwać 3000 lat, lecz upadło ze





względu na zmiany klimatyczne, pod wpływem których przekształciło się w pustynię. Uchodźcy roznieśli po całym Faerunie wiedzę o magii, założyli też wiele miast: Kars, Loudwater, Llorkh, Sundabar Silverymoon, i Everylund. Dzieła zniszczenia dokończyli Orkowie tuż po zmiażdżeniu krasnoludzkiego Delzounu. Nie udało im się jednak pójść dalej, gdyż rozbili się o szeregi Elfów z Eaerlannu. Przez następne pięćset lat ludzkość rozwijała się lawinowo, budując miasta takie jak Waterdeep i łącząc się z Elfami. Jako że małżeństwa między tymi dwoma rasami były na porządku dziennym, można mówić o roztopieniu się Elfów w masie Ludzi. Na Zachodzie pojawiły się kolejne plemiona, zwane Lodowymi Łowcami, lecz uległy one rasie zwanej Northmenami, miłującym wojnę jasnowłosym wojownikom. Ich potomkowie zamieszkują dziś Dolinę Lodowego Wichru. Dotarli tam poprzez opuszczone przez Elfy terytoria, pędząc przed sobą Gobliny i Łowców nawet na wyspy. Po upadku Eaerlannu i Ascalhornu, zalanych przez hordy Orków, Elfy, Ludzie z dawnego Netherilu, Krasnoludy i Northmeni założyli państwo zwane później Upadłym Królestwem. Szybko wpadło ono w łapy Orków, lecz jego mieszkańcy, nim ponieśli śmierć, zdołali na tyle przetrzebić wrogów, iż pamiętają to oni do dzisiaj. Mimo tych smutnych wydarzeń ludzkość, która przejęła prowadzenie w rozwoju cywilizacji, rozwijała się zdrowo. Waterdeep stało się największym miastem Faerunu zamieszkałym przez wielonarodowościowy i wielorasowy tłum kupców, rzemieślników, wojaków i marynarzy. Nie obyło się jednak bez wojen. Pierwsza wojna z Trollami niemal nie doprowadziła do upadku miasta, uratował je jednak mag, zwany Ahgaironem z Silverymoon. Dzięki swej mocy niszczył on zastępy monstrów niemalże już w murach miasta. Następne osiemset lat to czas rozwoju i rozkwitu, którym nie zdołały przeszkodzić nawet niesnaski z sąsiadami. Były one zresztą na tyle niegroźne, że udawało się je zażegnać, nie doprowadzając do wybuchu zbrojnego konfliktu. Ale taki stan nie mógł trwać wiecznie, to byłoby zbyt piękne... Nadszedł więc czas wybuchu drugiej wojny z Trollami, w której zginęło sześciu Lordów Wojny Waterdeep. Początkowo szala zwycięstwa zdawała się przechylać na stronę Trolli, dopiero ponowna interwencja Ahgairona sprawiła, że przez następne sto lat Trolla wokół Waterdeep można było ujrzeć... wyłącznie na obrazku. Następna wojna toczyła się między Ludźmi. Kiedy niejaki Raurlor postanowił obwołać się Imperatorem Północy, Ahgairon pokonał go i ogłosił się Pierwszym Lordem Waterdeep. Po otwarciu szlaków handlowych do Kara-Tur i Al Qadim na państwo spadły kolejne nieszczęścia: zaraza i wojna z ożywieńcami, która trwać miała nieprzerwanie przez czterdzieści lat. Tuż po niej wycieńczeni wojennymi zmaganiami Ludzie musieli stawić czoła oblężeniu hord Orków, jakich dotąd świat nie widział. Te wszyst-







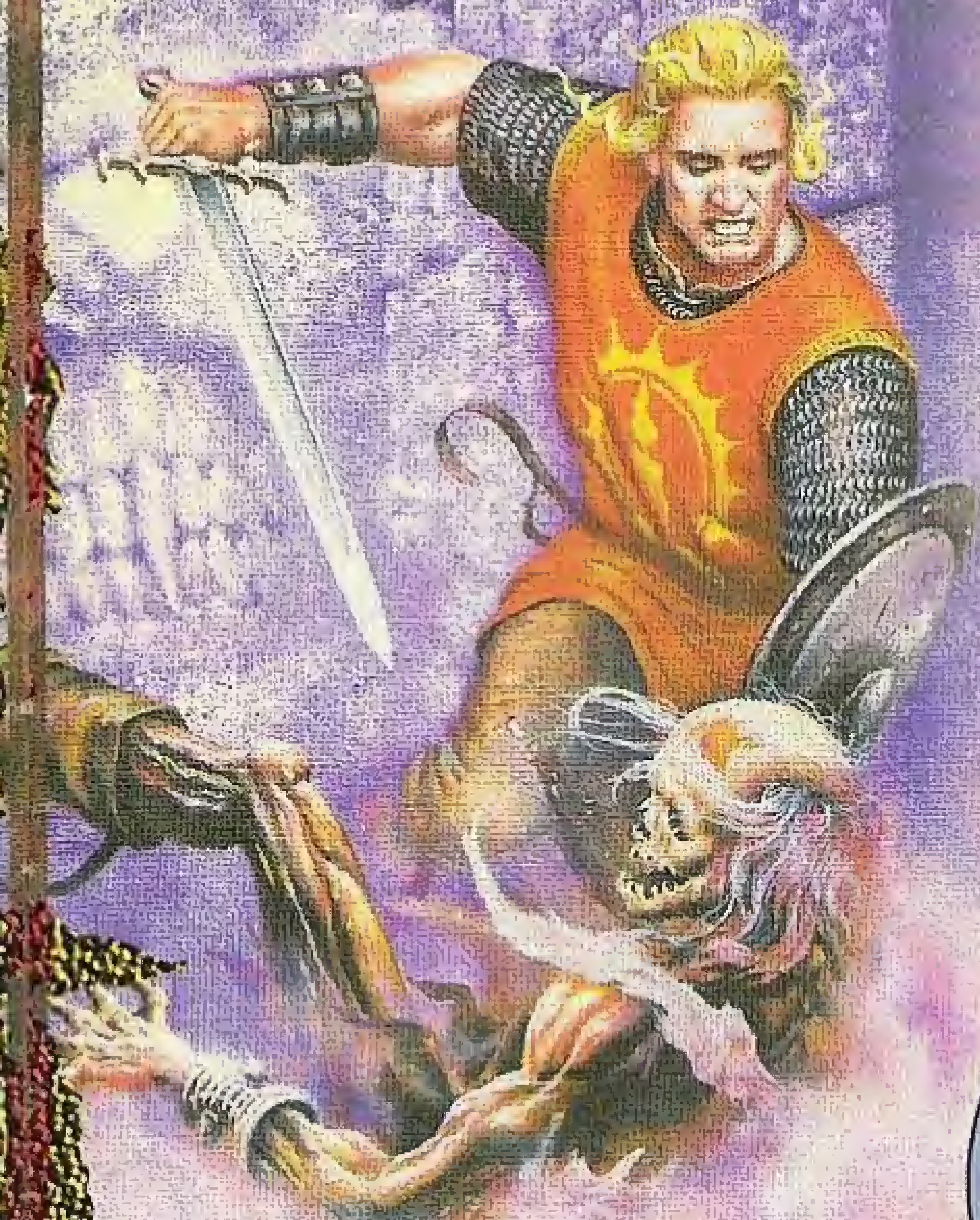


kie, drobne w sumie, nieszczęścia miały zblednąć wobec kataklizmu, który na wieczność zmienił postać świata.

Czasy kłopotów

Późniejsze pokolenia obwołały ten okres niewinnie Czasem Kłopotów, co tak się miało do faktów, jak nazwanie rozszalałego huraganu... bryzą. Otóż bogowie postanowili nieco intensywniej zainteresować się sprawami Zapomnianych Krain i zeszli na Ziemię w swych własnych postaciach. Na efekty tego, raczej nieprzemyślanego, kroku nie trzeba było długo czekać. Bogowie Zła – Bane Bhaal i Myrkul – trafili na osobnika, który nie tylko chciał zająć ich miejsce, ale nawet miał do tego odpowiednie środki. Po ich użyciu wspomniani panowie opuścili zarówno ten świat, jak i wszystkie inne, pozostawiając swoje domeny niejakiemu Cyrikowi. On z kolei zgładził również boginię magii Mystrę, lecz tej udało się odrodzić w ciele śmiertelnej magiczki imieniem Midnight. W wyniku zawieruchy wojenno-magicznej, która rozpętała się w czasie tych zmagań, na całym świecie pojawiły się obszary specyficznej aktywności magicznej.





Są to tzw. Strefy Martwej lub Dzikiej Magii. W pierwszych magia nie działa wcale, a w drugich – po wariacku: nigdy nie wiadomo, co się przydarzy. Jakby tego było mało, ze stepów Krajów Hord nadciągnął wódz – Khahan, któremu udało się zjednoczyć klany Nomadów i ruszyć z nimi na podbój Faerunu. Jednak dzięki potędze ludzkiego państwa Cormyru został on rozbity i pokonany. Jakiś czas później otworzyły się szlaki handlowe do Zakhary i Maztiki. Wyglądało na to, że świat się nieco uspokoił. Na gruzach Delzounu w Cytadeli Wielu Strzał doszło do wydarzenia, które mogłoby uzasadnić to wrażenie. Mianowicie dwie armie Orków, liczące w sumie około 200000 wojowników, zamiast najeżdżać cywilizowane rasy, wzięły się za łby, dziesiątkując się nawzajem. Dało to królowi Krasnoludów z klanu Warcrown możliwość wykonania tzw. ciosu łaski, kiedy – wypadłszy z podziemi z garstką sprzymierzeńców – wyrżnął zdziesiątkowanych i zszokowanych Orków, odnawiając tym samym państwo Delzouna. Podczas tych wszystkich zawirowań historii powstało i upadło wiele państw oraz miast. Kupieckie miasteczko Baldur's Gate wyrosło na potęgę. Cormyr – niewielkie państewko dziś jest chyba najpotężniejszym militarnie strażnikiem pokoju w Krainach. Na wschodnich wybrzeżach Faerunu powstały silne państwa znane jako Imperia Piasku. Zbliżone kulturowo do Zakhary, Burnusy i Jelaby są tam na porządku dziennym. Dżinny zawodzą w ruinach, zaś palące spojrzenie afrytów niejednemu już odebrały i odwagę, i życie. Najważniejszym z tych krajów jest Amn – państwo rządzone przez radę sześciu Królów-Kupców. Rywalizuje pod względem ekonomicznym nawet z Waterdeep. I to jest właśnie miejsce akcji gry Baldur's Gate II.



Tekst: Dominik de Laurans

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate II

Shadows of Amn

WERSJA POLSKA

CLICK! AKCJA!

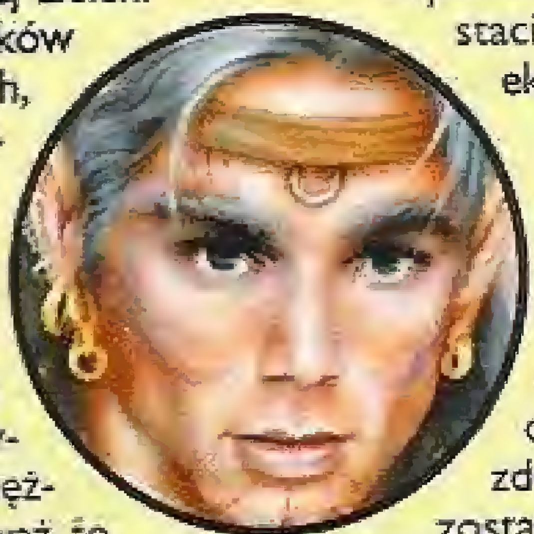
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać 15 gier BALDUR'S GATE 2 PL. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 30 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartki pocztowe z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywał się mag, który uratował miasto Waterdeep przed atakiem Trolli?

BALDUR'S GATE II – jedna z najciekawszych gier RPG – pojawia się na naszym rynku. Znów czeka cię trudna walka z potężnymi wrogami



Czary w BALDUR'S GATE wyglądały ładnie. W BG II wyglądają po prostu świetnie. Tak to zwykle bywa w kontynuacjach

Pierwszą rzeczą, jaką zauważysz po uruchomieniu BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN jest zupełna zmiana klimatu gry w stosunku do jej pierwowzoru. **Zamiast wesołej zieleni i ćwierkających ptaszków zobaczysz ponury loch, narzędzia tortur, podłogę pokrytą kratownicą i głównego bohatera zamkniętego w klatce.** Stał się on obiektem eksperymentów pewnego potężnego maga, ale ponieważ to dopiero początek gry, a nie jej koniec, więc bohater na pewno nie da się tak łatwo uśmiercić przeciwnikowi.



Nowe oblicze BALDUR'S GATE II to stylizacja pomieszczeń i urządzeń, która zbliżona jest bardziej do PLANESCAPE TORMENT i FALLOUT niż do klasycznego fantasy. Znajduje się tu elektryczność, przypominające cyborgów golemy, wspomina się o klonowaniu postaci i innych magicznych eksperymentach.

Główny bohater tej gry jest potomkiem strąconego boga – Bhaala (coś popularne ostatnio pogańskie bóstwo). Jego brat, który chciał przejąć władzę po zdetronizowanym ojcu, został zabity. Nasuwa się pytanie, jaką rolę w tym wszystkim odgrywa Irenicus – ów potężny Czarnoksiężnik, który tak łatwo schwytał drużynę? Jaka jest przeszłość Imoen, towarzyszki z dzieciństwa głównego herosa? Czyżby Bhaal zostawił na Torilu więcej śmiertelnego potomstwa? Takie pytania będą nurtować gracza przez większą część rozgrywki w BALDUR'S GATE II. Na początek warto jednak przyjrzeć się dokładniej samej grze. **BG II zdumiewa bogactwem treści: mnogością postaci, miejsc, pomysłów, magii, potworów i nowych zasad.** Zaczynając zabawę, musisz oczywiście stworzyć postać. Twórcy gry wprowadzili do niej nową rasę – są nią pół-Orkowie – oraz kilka nieznanych wcześniej profesji i specjalizacji. **Do klasycznego już grona wojowników, magów i złodziei dołączyli mnich i barbarzyńca.** Poza tym zmienione zostały także stare zawody. Teraz w ramach danej profesji można się jeszcze specjalizować w jakiejś konkretnej dziedzinie – np. Łowca może być mistrzem w zakradaniu się i podchodzeniu zwierzyny albo też ekspertem od walki wręcz. Do standardowych zdolności złodziejskich dołączyły nowe umiejętności: są to Przejrzenie Iluzji i Zakładanie Pułapek. Zmieniono także wizerunki niektórych postaci oraz wygląd przedmiotów. Rozszerzono np. znacznie asortyment narzędzi awan-



Wszyscy zdobywcy i turyści mogą sobie obejrzeć mapę w zmniejszeniu i zachwycić się swoimi sukcesami



Wszystkie bronie, przedmioty i inne cudeńka mają swoje dokładne opisy po polsku. Dzięki temu wiesz kto je zrobił i w jakim celu

turnika. Do mieczy i toporów dołączyły scymitary, katany, wakizashi i inne wschodnie wynalazki, którymi niejednemu zrobisz krzywdę. **Poza tym teraz można zaopatrzyć się w dwa bardzo przydatne (a wręcz niezbędne) przedmioty. Są to: sakiewka na kosztowności i pojemnik na pergaminy.** Każdy z niezbędników może pomieścić w sobie sporą liczbę przedmiotów, co bardzo pomoże każdemu łupieżcy. Miłośników walki i prania paskud powinna ucieszyć informacja, że teraz w walce można posługiwać się dwiema brońmi naraz. Drugi przyrząd należy po prostu umieścić w miejscu tarczy.

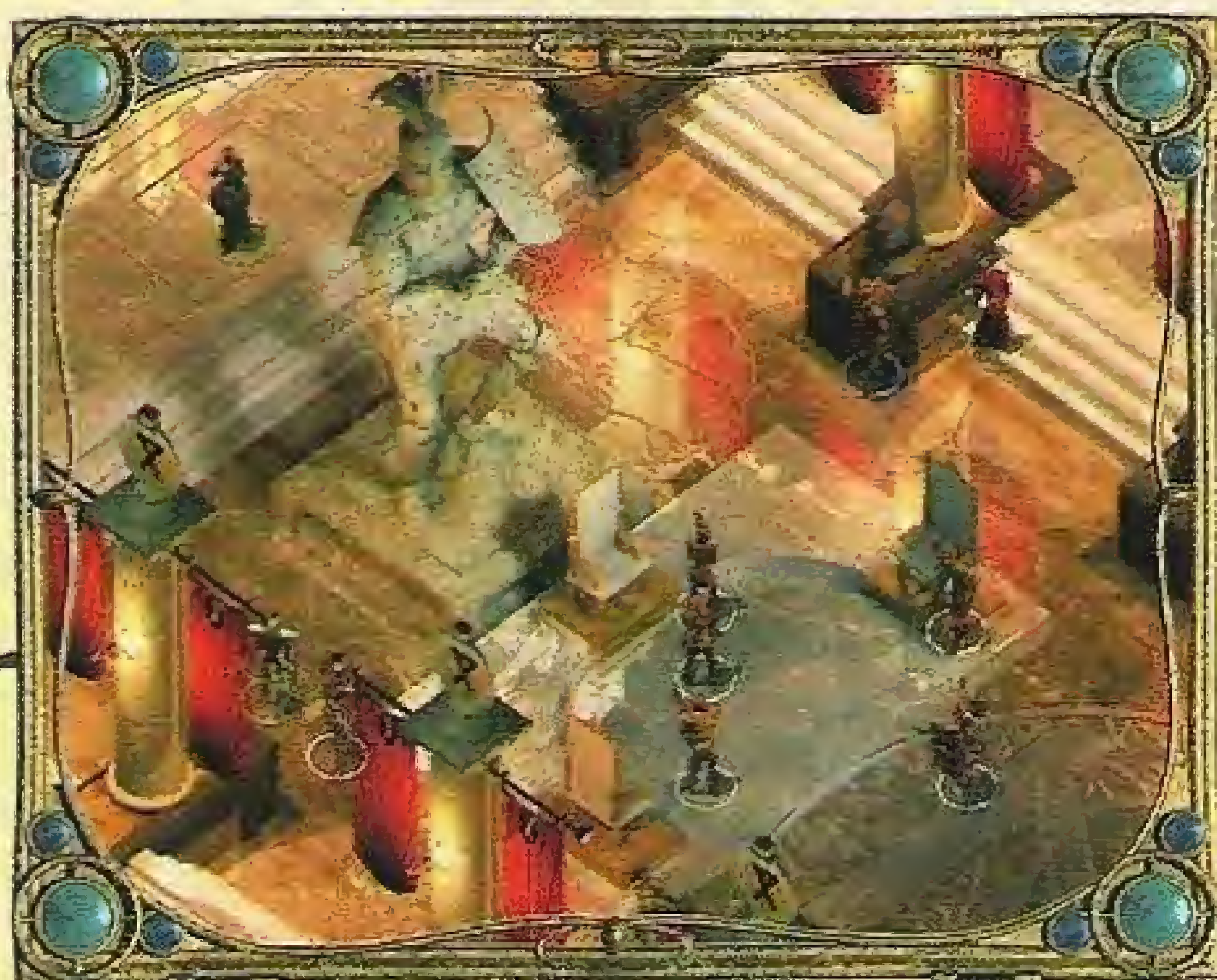


Zmodernizowano też magiczne zaklęcia. Nowych czarów i zdolności magicznych jest naprawdę sporo. Pojawiły się nowe formuły z niższych poziomów magii oraz te potężne z wysokich kręgów. Są czary niszczące wrogów, osłaniające przyjaciół, teleportujące i po prostu szkodzące przeciwnikom. Chyba najpotężniejszym jest Życzenie. Nazwa czaru mówi sama za siebie, a zaklęcie brzmi tak, jak to znane z bajek o złotej rybce. Gracz czegoś sobie życzy, a to się staje (no, z pewnymi ograniczeniami, niestety). **Nie mogło się też obyć bez nowych magicznych przedmiotów.** Są więc zaklęte miecze i topory, wzmocnione czarami pancerze, różdżki dla czarodziejów i cała masa butów, płaszczy, rękawic, bransolet, pierścieni oraz innych wyrobów jubilerskich. **Ponadto w grze ukryto kilka artefaktów – potężnych broni o wielu magicznych zdolnościach.** Są one rozsiane po całym królestwie Amn, więc należy je znaleźć, udać się do osoby, która może je złożyć w całość i używać, ile dusza zapragnie.

Potwory spotykane w BALDUR'S GATE, to zarówno dobrze już znane gobliny, ogry i inne paskudy, jak i zupełnie nowi przeciwnicy. Można wśród nich znaleźć wiele rodzajów Golemów, Wampiry, różne odmiany Trolli, Cieni i Upiorów, Mefitów i Dżinów. Większość z tych maszkar to istoty potężne, odporne na magię i zwykłą broń. Wszystkie jednak pochodzą z oryginalnych Bestiariuszy AD&D i zostały pieczołowicie przeniesione z gry książkowej do komputerowej z uwzględnieniem ich zdolności, rzutów obronnych i punków życia.



A oprócz tego jest w grze zupełnie nowa kraina, w której przeżyjesz wiele przygód i będziesz miał sporo niebezpiecznych misji do wykonania. Pod tym względem struktura BALDUR'S GATE II jest zupełnie inna niż pierwowzoru. Nie będziesz musiał włóczyć się po lasach i gościńcach w poszukiwaniu potworów, skarbów czy przygód. Tutaj one same cię znajdą. Jak to wygląda? Masz nadrzędną misję – odszukać swojego przeciwnika i wyrwać Imoen z jego łap, a oprócz tego dowiedzieć się czegoś więcej o swoim boskim przeznaczeniu. **Zlecenia i misje przypominają konstrukcję szkatułkową, gdzie jedno pudełko schowane zostało w następnym.** Na przykład jeden z szefów gildii Złodziei Cienia wysyła cię z misją szpiegowską. Masz dowiedzieć się, co knuje rywal twojego mocodawcy. Aby tego dokonać, musisz wkraść się w jego łaski. Ten wysyła cię na złodziejską eskapadę. Masz ze świątyni wykraść piękny wisior. Udajesz się więc do Dystryktu Świątynnego i natrafiasz na ulicznego kaznodzieję, których przekonuje gapiów, aby porzucili swych fałszywych bogów i przystąpili do jedynej słusznej wiary Niewidocznego Oka. Kaznodzieja wraz grupką nowo nawróconych znika, a ty zostajesz zagadnięty przez kapłana Helma. Zaniepokoił go ten heretyk i ma dla ciebie zadanie. Musisz udać się do miejskich kanałów, gdzie ów kult się szerzy, i wybadać sprawę. Ruszasz w dół, odnajdujesz świątynię kultystów. Po krótkiej rozmowie udaje ci się przekonać kaznodzieję, że chcesz do nich przystać. Ten jednak, aby sprawdzić twą lojalność i wiarę, wysyła cię z wielce poważną misją... Przykładów tak skonstruowanych zadań jest w grze znacznie więcej.



W BALDUR'S GATE II przede wszystkim oszołamia ogrom przedstawionego świata. Ilość miejsc, przygód i potworów



Oprócz scen walki zwiększono także ilość miejsc gdzie należy rozwiązać jakąś zagadkę albo przeprowadzić rozmowę

Jak widać, w BALDUR'S GATE II nie można się nudzić. Najprawdopodobniej w każdym momencie gry będziesz miał jakieś pięć-sześć zadań, które powinieneś wykonać. **A wachlarz usług, jakie możesz świadczyć, jest duży – od zabijania potworów, poprzez uwalnianie zakładników, szpiegostwo, płatne morderstwa, włamania, do klasycznego odnajdywania Bardzo Potrzebnych Artefaktów.**



Kolejna rzecz, jaka została zmieniona w BG II, to drużyna. Oczywiście nie chodzi tu o to, że dołączają się do niej nowe postacie, ani o to, że starzy znajomi wyglądają inaczej. **Tym razem drużyna ma głos. Często będziesz zagadywany przez towarzyszy, którzy chcieliby otrzymać odpowiedź na nurtujące ich problemy.** Postacie, z którymi podróżujesz, mogą się kochać albo (co zdarza się częściej) nienawidzić. Niestety, w BALDUR'S GATE II ty jako ty nie możesz wtrącić się do rozmowy i uciszać malkontentów oraz kłótliwych pieniaczy... Wielka szkoda.

Inną nowością są też przygody polegające na zdobywaniu zamków i posiadłości. Wojownik raz dwa może stać się Lordem, panem na zamku i właścicielem okolicznych ziem. Oprócz tego, że to miło, jak ktoś zwraca się do ciebie „wasza lordowska mość", „mój panie" czy „sir", to z posiadaniem rezydencji i tytułu wiążą się jeszcze inne przyjemności. Zwą się one brzęczącą gotówką. Możesz co jakiś czas odwiedzać swoją siedzibę i wybierać zgromadzone w skarbcu fundusze oraz kosztowności. A pieniążków, jak wiadomo, nigdy za wiele.

Oprócz tego w BALDUR'S GATE II wprowadzono szereg nowych zasad. Dotyczą one zmiany reguł walki i trwania określonych czarów, a także liczby małych usprawnień. Dla przykładu, w trakcie starć można zobaczyć, jaką liczbę punktów życia posiadają przeciwnicy. Można wysłać drużynę w odległe miejsce, określając punkty, przez które ma przejść. Są nowe rodzaje szyku stosowanego w walce i marszrucie. W przypadku jakiś kłopotów można określić poziom trudności walki i zagadek. Podczas zwiedzania miasta jego mapa zostaje od razu w całości odkryta – tak jest znacznie wygodniej. **Zwiększono także liczbę spotkań losowych na ulicach metropolii.** Istnieje np. szansa, że – przemieszczając się z jednej dzielnicy do drugiej – drużyna zostanie napadnięta przez zbójów lub łowców niewolników.

Kolejnym plusikiem zabawy jest to, że podczas wgrywania się plansz gracz, aby się zbytnio nie nudził, zostaje uraczony złotymi myślami twórców i podpowiedziami w stylu: „Jak powalisz Trolla, użyj ognia albo kwasu, aby go dobić".

Takich drobnych udoskonaleń rozgrywki zastosowano więcej (można, na przykład, za jednym zamachem kupić pięć kołczanów strzał, zamiast mozolnie klikać po jednym) – co sprawia, że BG II jest bardziej grywalne.

Niestety, jak w większości gier, nie obyło się bez wpadek. Jedną z nich jest grafika. Wprawdzie możesz grać zarówno w rozdzielczości 640 na 480, jak i 800 na 600,



lecz dopiero w wyższej od nich zabawa prezentuje się wspaniale, choć wtedy wgrywanie i przeliczanie danych na średniej jakości komputerach trwa naprawdę długo. **Kolejnasprawa to wizerunki postaci. Te oglądane na karcie ekwipunku są tragiczne i, co ciekawe, dużo gorsze niż w pierwszym BALDUR'S GATE. Także nowy wygląd niektórych przedmiotów nie udał się najlepiej.** Po co zmieniać świetnie wyglądającą zbroję płytową na pancerz żółwia?

Jednak to jeszcze nic. Głównym mankamentem BALDUR'S GATE II jest poziom trudności. Naprawdę, aby poradzić sobie w niektórych sytuacjach, trzeba podjąć nie lada wyzwanie. Dadzą sobie z tym radę tylko miłośnicy AD&D biegli w jego zasadach, znający opisy potworów i zastosowanie poszczególnych czarów. Ci, którzy z tego typu grami nie mieli wiele wspólnego, mogą mieć na początku spory kłopot z połapaniem się, o co w zabawie chodzi.

Przykładem tego typu trudności może być walka na czary. **Spotkani w BALDUR'S GATE II czarodzieje to już nie jacyś tam wioskowi zaklinacze i orkowi szamani. Żeby im sprostać, trzeba, po pierwsze, albo obniżyć ich Odporność na Magię, albo przebić się przez ich magiczne zasłony.** Jeśli to nie pomoże, powtórzyć całą operację i zdjąć z nich wszelkie zaklęcia ochronne – a każdy poważniejszy czarodziej jest otoczony Kamienną Skórą, Ochroną przed Zwykłymi Pociskami, Ochroną przed Magiczną Bronią, Ognistą Tarczą, Przyspieszeniem, Prawdziwym Wzrokiem i paroma jeszcze. Teraz dopiero można zastosować klasyczną technikę – ogniste kule, strzały i miecze. Ale też nie jest to takie proste. Czarodziej najpewniej się wyteleportuje i wróci niewidzialny. Trzeba więc go dostrzec i rozproszyć mu tę Ulepszoną Niewidzialność. A tak się niefortunnie składa, że wrodzy magowie lubią podróżować wraz z kompanami mocnymi w gębie i dobrze władającymi toporami.

BALDUR'S GATE II zasługuje na miano gry interesującej i niezwykłej. Na pewno znajdzie wielu miłośników. Wszystkie drobne usterki sprawiają jednak, że BALDUR'S GATE II otrzymuje szóstkę z mały minusem. A wszelkie głosy sprzeciwu, które już chcą zakrzyknąć: Hańba! – przecież BG II to kontynuacja najlepszej gry RPG, niech uciszy stwierdzenie, że póki co najlepszym (i jedynym prawdziwym RPG wszech czasów jest PLANESCAPE TORMENT, zaś najpiękniejszym pod względem wykonania ICEWIND DALE). Dodatkowym atutem gry jest jej polska wersja językowa. Teraz wszystkie napisy, a także wypowiedzi postaci i komentarze lektora nie będą miały dla ciebie żadnych tajemnic. To opracowanie jest naprawdę dobra. Tak dobre, jak w części pierwszej BALDUR'S GATE.



Dobra informacja dla zapominalskich. Ważne zadania od razu pojawiają się w dzienniczku i można sobie potem powspominać



BALDUR'S GATE II jest zdecydowanie trudniejszy od poprzednika. Ale w końcu bohaterowie też są potężniejsi



Bardzo ciekawa i ładnie graficznie przygotowana strona z informacjami o świecie BG II oraz samej grze

PC | PSX | N64 | DC | PL

BALDUR'S GATE II

Ciąg Dalszy Kultowego RPG

159 zł	Interplay / CD Projekt	1 - 6 graczy

Min: Pentium II 233, 32 RAM,
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5- | Dźwięk 5 | Frajda 6

+ Wspaniała fabuła, oryginalne pomysły, mnogość nowych postaci, czarów i zasad

– Wizerunki postaci i przedmiotów źle się prezentują, gra jest trudna dla początkujących

Jedna z najciekawszych gier RPG ostatniego czasu powraca. Zdumiewa świetną treścią i bardzo dobrym spolszczeniem

6-

Tekst: Maciej Jurewicz



XIII Przykazań Poszukiwacza Przygód

Czekałeś, czekałeś i doczekałeś się. Wreszcie jest BALDUR'S II: CIENIE AMN. Przed tobą kolejna wielka przygoda pełna pułapek, a także wyzwań i dylematów

BALDUR'S GATE II to bezpośrednia kontynuacja wydarzeń pokazanych w poprzedniej grze. Stąd też jest wyjątkowo trudnym RPG. Co prawda twoje postacie startują już z niemałym doświadczeniem, ale i wrogowie zdążyli się niejednego nauczyć. Dlatego przeczytaj poniższe rady i uwagi. Mogą okazać się bardzo pomocne i dla tych Poszukiwaczy Przygód, którzy na tym niebezpiecznym szlaku stawiają pierwsze kroki, i dla tych, którzy pomyślnie ukończyli WROTA BALDURA. To wszystko, co powinien wiedzieć poszukiwacz przygód. Oczywiście i tym razem będziesz musiał wykazać się nie lada sprytem i wyobraźnią. Tak czy inaczej, pamiętaj, że z każdej opresji można wyjść zwycięsko!

I. Twój bohater

Swojego bohatera możesz przenieść z części pierwszej. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, abyś stworzył go zupełnie od nowa. Szczerze mówiąc, ta druga opcja jest bardziej wskazana. Dlaczego? Otóż, po pierwsze, jak się zaraz przekonasz, bez względu na wszystko przygodę zaczynasz zupełnie pozbawiony broni, pancerza i wszelkich skrupulatnie zbieranych przez ciebie przedmiotów. Jeśli zdecydujesz się stworzyć bohatera teraz, od razu otrzymasz sporą ilość punktów doświadczenia (mniej więcej taką, z jaką kończy się pierwsze Wrota Baldura). To jeszcze nie wszystko.

Jak widać, karta bohatera nie zmieniła się w tej części gry zbytnio. Bez problemu we wszystkim się połapiesz



Jak w części pierwszej, gra jest automatycznie zapisywana przy przechodzeniu na nowy obszar

W BALDUR'S GATE II wprowadzono wiele nowych zasad i profesji, które mogą się dla ciebie okazać bardzo ciekawe. Jeśli w pierwszej części grałeś Łowcą, to tutaj również możesz stworzyć taką postać, ale dodatkowo wybrać dla niej specjalizację. Jeśli grałeś Magiem, ucieszy cię z pewnością kilka nowych czarów, które dodano do istniejącej już liczby.

Jaką stworzysz postać, zależy już zupełnie od ciebie. W drużynie zawsze przyda się dobry zwiadowca (Złodziej albo Łowca) albo zaznajomiony ze sztuką wojenną wojownik, który pomoże Minscowi walczyć z rzeszami paskud, jakie nie raz zastąpią ci drogę. Doświadczony Czarodziej to również postać, która nie raz jest w stanie wyciągnąć drużynę z opresji.

Kiedy ruszysz na poszukiwanie przygód, Bohaterowie Niezależni szybko cię znajdą i zaproponują swój udział w twojej drużynie.

II. Drużyna

Wszystkich postaci, które mogą przyłączyć się do twojej grupy, jest całkiem sporo. Najszybciej pojawią się twoi dawni



Druidzi potrafią zmieniać się w zwierzęta. Taki miś może być bardzo niebezpieczny w walce

znajomi, później Łowca Nagród z Kara-Turu, biegły zarówno w skradaniu się, strzelaniu z łuku, skrytobójstwie, jak i rozbrajaniu pułapek. Następnie spotkasz piękną Elfkę, która jest zarówno czarodziejką jak i potrafiącą leczyć kapłanką. Mnóstwo różnych postaci można spotkać w karczmie Miedziana Korona.

Kiedy przyłączasz nowego bohatera do drużyny, od razu sprawdź jego kartę postaci. Przede wszystkim liczy się charakter nowego członka grupy. Jeśli jest odmienny od twojego i większości twoich przyjaciół, lepiej takiego gagatka od razu się pozbyć, zanim napyta sobie i tobie biedy. U przyłączonych magów i kapłanów sprawdzaj zasób ich czarów tak, żeby później nie było żadnego zaskoczenia. Kiedy musisz odłączyć kogoś od swojej grupy, każ mu czekać właśnie w gospodzie pod Miedzianą Koroną tak, żebyś mógł w przyszłości jeszcze go spotkać.

Jaki jest optymalny skład grupy? No cóż, każdy preferuje inny styl. Tak czy inaczej warto, aby w drużynie znalazło się dwóch Wojowników (albo Paladynów, Łowców Nagród czy Rangerów), którzy są w stanie związać siły wroga w walce wręcz. Musi być w grupie przynajmniej jeden śmiały zwiadowca (aby mógł przekradać się w miarę niezauważony, potrzebuje umiejętności Skradanie się i Chowanie się w Cieniu na poziomie, powiedzmy 80%). Na pewno grupa nie da sobie rady bez jednego przynajmniej (a najlepiej dwóch) kapłana lub druida. Równie przydatna jest dwójka magów, którzy mogą czarami razić w nadciągających wrogów. Jak zrobić, żeby mieć w drużynie ich wszystkich? Po prostu trzeba przyłączać postacie posiadające po dwie profesje (Mag/Kapłan, Złodziej/Mag i tak dalej).

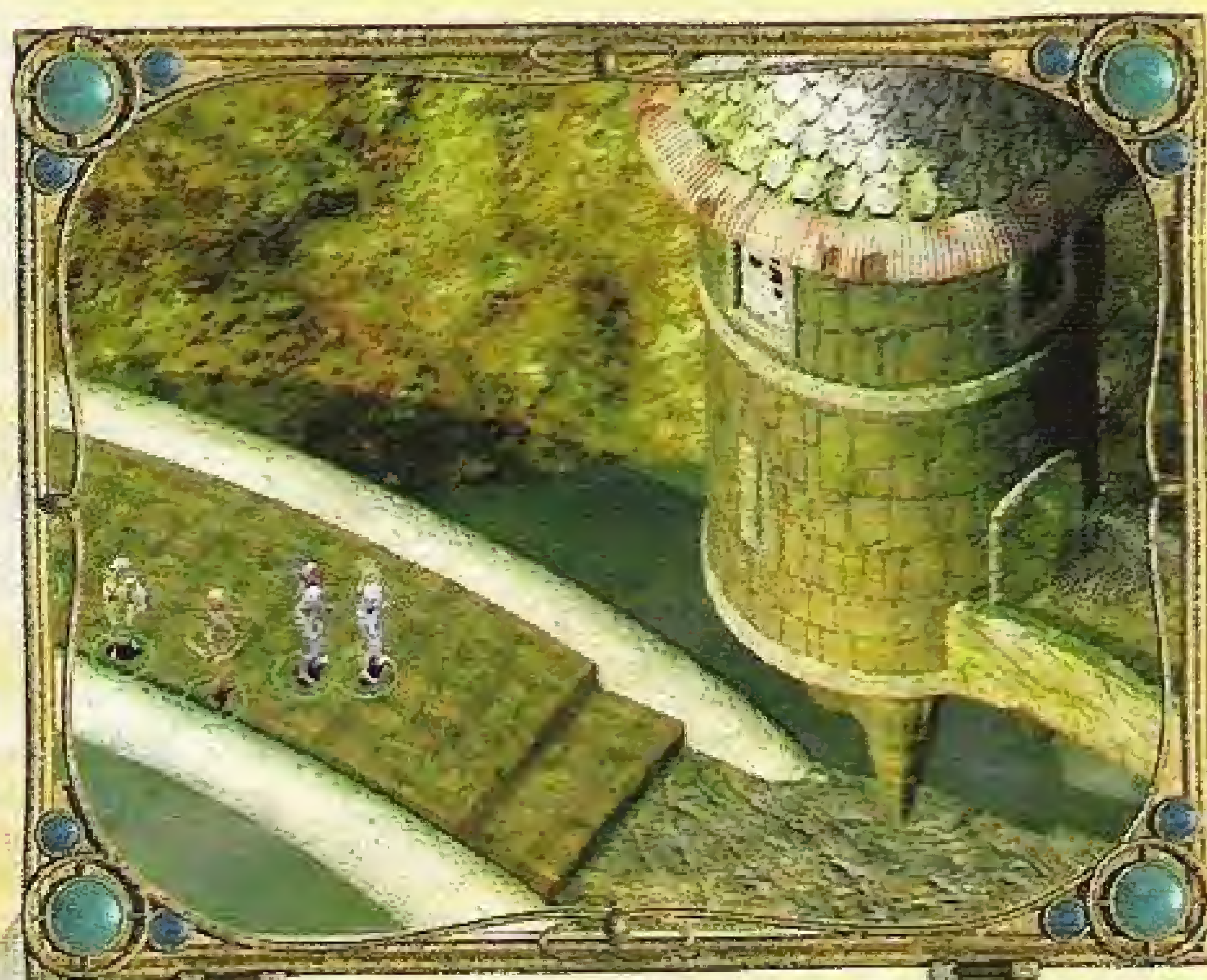


Jeśli będziesz rozpoznawał teren przy pomocy zwiadowcy, unikniesz wielu przykrych niespodzianek

III. Ekwipunek

W trakcie przygód natrafisz oczywiście na olbrzymią ilość skarbów i różnego rodzaju łupów. Nie warto zbierać wszystkiego. Często będziesz musiał z bólem serca pozbywać się jakichś przydatnych błyskotek. Kiedy zaczniesz zwiedzanie miasta, od razu zakup sobie Sakiewkę na klejnoty i Pojemnik na pergaminy. W oba te przedmioty można pakować sporą ilość innych rzeczy, dzięki czemu nie zapychasz sobie kamyczkami i pergaminami wszystkich kieszeni. Kolejna sprawa to magiczne przedmioty. Kiedy z łupu odłowisz to, co dla ciebie najbardziej przydatne, resztę sprzedawaj. Nie ma co chomikować czarodziejskich wynalazków, na które nie masz zastosowania. Lepiej posiadać dużo brzęczącej gotówki, za którą z kolei możesz wyposażyć się w leczące eliksiry, magiczne napoje, wzmocnioną czarami amunicję i pergaminy z zaklęciami kapłańskimi.

Zawsze staraj się, aby na wyposażeniu drużyny znajdowały się eliksiry leczące (przynajmniej po jednej buteleczce na każdego członka grupy), antidotum (dwie porcje to bezwzględne minimum), zwój ka-



Nie pozwól, aby twoja drużyna poszła w rozsypkę. Stosuj różne formacje, które osłonią magów i kapłanów

płański z czarem „Wskrzeszenie" oraz „Odnowienie" (zaklęcie, które zwraca wyssaną energię – poziomy doświadczenia). Błyskotek i biżuterii nie ma co trzymać – tylko zajmują miejsce w ekwipunku. Jeśli zdarzy ci się, że będziesz posiadał więcej przedmiotów, niż możesz udźwignąć, zostaw je gdzieś po drodze. Oczywiście nie na ulicy czy w jakimś korytarzu – nie minie wiele czasu, jak przedmioty przepadną na dobre. Najlepiej udaj się do karczmy i odszukaj w niej puste pomieszczenie z szafkami czy skrzyniami. Zdeponuj tam bogactwa i przedmioty, których nie jesteś w stanie ze sobą nosić. Taka baza powinna znajdować się w miejscu, do którego będziesz często wracał. Może to być karczma na Promenadzie, Miedziana Korona, albo gospoda w Dokach – Morski Skarb.

IV. Broń

Biorąc pod uwagę, że w świecie BALDUR'S GATE żyje mnóstwo dziwnych stworów, których nie można inaczej się pozbyć, jak magią, będziesz musiał zadbać, aby



Zanim wkroczysz na nowy obszar sprawdź, czy nie został zabezpieczony pułapkami

KAŻDY członek twojej drużyny był uzbrojony w magiczny oręż. Oczywiście to nie koniec kłopotów. Niektóre potwory są wrażliwe tylko na broń +2, +3 albo jeszcze gorzej. Ale na to nic nie poradzisz, będziesz musiał po prostu dozbrajać się w miarę kolejnych przygód. O ile najlepszą taktyką walki jest walka strzelecka (o czym dalej), pamiętaj, aby zawsze twoja drużyna była uzbrojona w magiczne pociski do łuków, kusz, proc czy też magiczne toporki, noże do rzucania albo strzałki. Pamiętaj, aby nie marnować tych cennych przedmiotów na zwykłych ulicznych rabusi. Nie możesz pozwolić, aby podczas starcia z magicznymi kreaturami zabrakło ci zaklętej broni. Najlepiej każdego stwora, którego nie rozpoznajesz, atakuj najpierw zwykłymi strzałami i patrz na komentarze twych bohaterów. Kiedy zaczną narzekać, że ich ataki nie odnoszą żadnego skutku, przezbrój ich na pociski magiczne.



Niektóre potwory są odporne na pewne rodzaje broni. Sprawdzaj, czy twój oręż czyni przeciwnikowi szkody



Nie targaj ze sobą kamieni szlachetnych i biżuterii. Sprzedawaj wszystkie błyskotki napotkanym kupcom

V. Zwiad

Pod tym względem taktyka dla wszystkich gier spod znaku AD?D jest taka sama. Zanim ruszysz gdzieś całą twoją ekipą, wysyłaj zwiad, by rozpoznać teren. Taki zwiadowca, Ukrywając się w Cieniu (albo będąc wręcz niewidzialnym), może odkryć całą mapę i rozpoznać miejsca, gdzie znajdują się potwory. Niestety, istnieją dwa główne problemy, na które może natrafić zwiadowca. Pierwszym z nich są pułapki. Pamiętaj! Kiedy skradasz się, nie możesz równocześnie szukać sideł. Jak radzić sobie w takich sytuacjach? Są dwa sposoby. Pierwszy polega na tym, abyś wysyłał zwiad w kilku etapach. Najpierw zaglądasz do jakiegoś pomieszczenia, ale jeszcze doń nie wchodzisz. Jeśli jest puste, zaczynasz szukać potrzasków. Kiedy droga zostanie oczyszczona, znowu Znikasz w Cieniu i tak przechodzisz do następnej sali. Druga metoda wymaga posiadania dwóch zwiadowców albo postaci potrafiących szukać sideł. Pierwsza z nich Zakrada się Cieniami i wypatruje wrogów. Druga podąża krok w krok za pierwszą i rozgląda się, czy nie ma w pobliżu pułapek.

Drugi problem jest dużo poważniejszy. Potężniejsi wrogowie są w stanie wyczuć zbliżającego się zwiadowcę. Potwory mają dobry węch, Nieumarli zdolność wykrywania istot żywych, a doświadczeni magowie i kapłani czary „Widzenie Niewidzialnych" albo „Prawdziwy Wzrok". Niestety, w tej sytuacji nie pozostaje nic innego, jak szybka ewakuacja i przygotowanie się do obrony. Oczywiście zdarza się również, że zwiadowca ma po prostu pecha i opuszcza cień właśnie pośrodku sali wypełnionej potworami. Dlatego też warto wyposażyć twojego tropiciela w przynajmniej jeden eliksir niewidzialności. Kiedy wrogowie go odkryją, wystarczy łyknąć specyfik, by na powrót stać się niewidocznym. To często ratuje życie.

I jeszcze jedna uwaga dotycząca zwiadowców i skradania się. Kiedy wysyłasz Złodzieja albo Łowcę na zwiad, pamiętaj, aby wyłączyć Sztuczną Inteligencję postaci. Jeśli tego nie zrobisz, twój bohater na widok wrogów od razu sięgnie po broń.

VI. Walka – techniki

Jeśli grałeś w pierwsze WROTA BALDURA, ICEWIND DALE albo PLANESCAPE: TORMENT, to już wiesz, co robi największe wrażenie na przeciwnikach. W BALDUR'S GATE II najlepsza taktyka ciągle jest taka sama. Po pierwsze, kiedy wiesz, gdzie czają się wrogowie, najlepiej wyciągać ich pojedynczo. Tutaj czasem zdarza się mały problem. Otóż potwory w CIENIACH AMN są nieco mądrzejsze niż ich bracia z poprzednich gier, w związku z tym często nie dają się tak łatwo oszukać. Kiedy ruszy na ciebie już cała wataha wrogów, najlepiej ostrzelać ich z broni dystansowej. W tym celu musisz zadbać, aby każdy z twoich bohaterów był wyposażony w stosowną broń . Pamiętaj, nie możesz dopuścić do tego, aby przeciwnicy dopadli cię, kiedy ty ciągle strzelasz. Gdy twój bohater korzysta z łuku albo innej broni dystansowej, jego przeciwnik ma modyfikator +4 do trafienia. Dlatego też, jeśli warunki na to pozwalają, staraj się ustawić wojowników albo przyzwane potwory na pierwszej linii tak, aby blokowały napastników. Wtedy postacie stojące dalej będą mogły razić wrogów swoimi pociskami. I w drugą stronę – jeśli to do ciebie strzelają, staraj się za wszelką cenę dopaść najpierw łuczników wroga.

Kolejną ważną rzeczą w walce jest umiejętne zastosowanie skrytobójców. Wszystkie postacie złodziei posiadają zdolność zadawania paskudnego ciosu w plecy. W momencie, gdy wiesz, że zaraz dojdzie do walki, kiedy wojownicy gotują broń, a magowie mordercze czary, postaraj się, aby twoi skrytobójcy zniknęli w cieniach. Gdy dojdzie do zwarcia, przesuń niewidocznych morderców ZA atakujących. Muszą oni znajdować się dokładnie za plecami swoich ofiar, aby ciosy odniosły pożądany skutek. Oprócz tego zabójcy muszą posiadać odpowiednią do swoich zamiarów broń. Cios w plecy, o którym mowa, można zadać tylko nożem, sztyletem albo krótkim mieczem. Jeśli masz wybierać, to najbardziej wskazany jest oczywiście krótki miecz (zadaje on od 1 do 6 obrażeń, nie licząc ewentualnych cech magicznych). Skuteczny cios w plecy polega na tym, że suma zadanych obrażeń jest mnożona razy 3 albo 4 (w zależności od poziomu doświadczenia skrytobójcy). Tak więc profesjonalista jest w stanie jednym ciosem zabrać przeciwnikowi, jeśli ma szczęście,



jakieś 40, a nawet 60 punktów (nic nie stoi na przeszkodzie, aby zabójcę wyposażyć w dwa miecze albo miecz i nóż). Po takim ciosie zamachowiec staje się na powrót widzialny. W tym momencie nie pozostaje nic innego, jak brać nogi za pas albo dzielnie stawić czoła przeciwnikowi (o ile jeszcze nie wyzionął ducha).

VII. Czary, nauka i walka

Czary w BALDUR'S GATE to podstawa, o czym wie każdy miłośnik RPG. Tym razem jest ich naprawdę sporo, bowiem do znanych już zaklęć z pierwszej części gry dołączyły nowe. Nie sposób opisać działanie i skuteczne zastosowanie ich wszystkich (na to przydałby się odrębny poradnik), ale wystarczy wymienić choć kilka najważniejszych.

Pierwsza rzecz to nauka czarów. Kiedy zdobędziesz jakiś pergamin, wystarczy otworzyć go, wybrać opcję PISZ MAGIĘ i... nie wiadomo, co. To, czy postać się czaru nauczyła czy nie, zależy od pomyślnego testu na zdolności zapamiętywania czarów, który zależy od jej inteligencji. Stąd też, aby uniknąć niepowodzeń, najlepiej jest zapisać grę przed próbą nauczenia się czaru. Jeśli się takowa nie powiedzie, należy po prostu wczytać grę i spróbować ponownie.



Jeśli chodzi o zastosowanie czarów w walce, to można je z grubsza podzielić na trzy grupy.

Pierwszą stanowią czary ochronne (protekcji). Są to „Ochrona przed zwykłymi pociskami", „Kamienna Skóra", „Ochrona przed Złem" i tym podobne. Jak można się domyślić, należy je rzucać przed walką – albo tuż przed starciem, albo na początku zwiedzania labiryntu.

Drugą grupę stanowią zaklęcia wspomagające. Są to „Przyspieszenie", „Przyzwanie Świętej Siły" oraz szereg czarów kapłańskich z rodzaju błogosławieństw. Te niestety mają krótszy czas działania, dlatego też należy je rzucać tuż przed starciem. Błogosławieństwa i im podobne sprawiają, że członkowie drużyny są bardziej skuteczni w walce, a ich przeciwnicy zostają osłabieni. „Kamienna Skóra" sprawia, że pierwsze ciosy, które spadną na chronioną tym zaklęciem postać, są nieskuteczne. Oznacza to, że czarodziej z Kamienną Skórą przez pierwszych kilka rund jest zupełnie bezpieczny i niewrażliwy na ataki przeciwników. Jednym z najbardziej przydatnych w walce czarów jest „Przyspieszenie". Poddani jego działaniu nie tylko poruszają się szybciej, mają również podwojoną liczbę ataków. Teraz dopiero stają się maszynami do miażdżenia wrogów.

Trzecia grupa czarów to oczywiście zaklęcia ofensywne. „Magiczne pociski", „Kule Ognia" i masa innych. Kiedy walczysz z pojedynczym wrogiem, stosuj czary bezpośrednio kierowane na niego. Przy zastosowaniu czaru niszczącego cały obszar musisz się liczyć z rannymi również po własnej stronie. Zaklęciem, którego nie należy lekceważyć, jest właśnie „Magiczny pocisk", przed tym czarem nie chroni pancerz i nie przysługuje rzut obronny przeciw



Możesz ustalić drogę, którą ma ruszyć drużyna do określonego celu. Dzięki temu nie rozdzielą się i nie pogubią



Czary obszarowe to potężna broń. Uważaj jednak, by nie zranić osób postronnych. Jeśli zginą, twoja reputacja spadnie



Podróżowanie nocą po Dokach i Slumsach może być niebezpieczne. Nie daj się zaskoczyć bandytom i rzezimieszkom



Zanim wejdziesz do jakiegoś pomieszczenia zapisz grę – tak na wszelki wypadek. Nie wiadomo, co czai się w środku

zaklęciom. Pocisk zawsze trafia w cel, a jego siła zależy od poziomu doświadczenia maga. Tak więc, jest to sposób na zadanie przeciwnikowi pewnych obrażeń, których w żaden sposób nie jest w stanie zmniejszyć. Jedynym zaklęciem mogącym ochronić przed takim pociskiem jest czar Tarcza albo potężne zaklęcia odbijające wszelkie czary od postaci.

W przypadku, kiedy musisz pokonać dużą grupę wrogów, stosuj czary obszarowe. Oczywiście pierwszym zaklęciem, które tu pasuje, jest „Ognista kula". Stosując ją, pamiętaj, że nie musisz widzieć wroga, którego chcesz nią porazić. Wystarczy wycofać się poza zasięg wzroku potworów i wystrzelić kulę na granicę widoczności. Płomienie i tak ich obejmą. Druga taktyka opiera się na zastosowaniu „Chmur". „Zabójcza Chmura" jest oczywiście najlepszym rozwiązaniem. Zanim jednak rzucisz ją na przeciwników, pamiętaj, że opuszczą oni czym prędzej skażony teren i rzucą się na ciebie (a dokładniej, na osobę, która przyzwała „Chmurę"). Dlatego też najpierw należy rzucić do pomieszczenia, w którym znajdują się wrogowie, czar „Pajęczyna" albo „Spętanie". Aby mieć pewność, że „Zabójcza Chmura" spełni swoje zadanie, można jeszcze wspomóc ją „Śmierdzącą Chmurą". Po zastosowaniu tych czarów przeciwnicy są spętani, nie mogą opuścić pomieszczenia i co rundę otrzymują obrażenia od trucizny, a ci co bardziej pechowi padają na ziemię nieprzytomni i w dalszym ciągu są truci. Metoda jest, trzeba przyznać, wredna, ale za to bardzo skuteczna.



Do rozmów z Bohaterami Niezależnymi wysyłaj postacie z największą Charyzmą – te wyglądają zawsze sympatycznie

Inną kategorię stanowią pojedynki na czary z potężnymi magami. Taki doświadczony czarodziej przede wszystkim chroniony jest „Odbiciem Czarów" – zaklęciem, które sprawia, że rzucone na niego czary odbijają się wprost na napastników. Poza tym posiada często „Odporność na Magię" (procentową szansę, że nie zadziała na niego żadne zaklęcie) oraz ma kilka czarów w pełni osłaniających go przed zaklęciami z niższych kręgów. Tacy potężni Czarnoksiężnicy stosują powszechnie paskudną sztuczkę „Spust Zaklęcia". Po uruchomieniu tego czaru kilka innych zaklęć ochronnych pojawia się NATYCHMIAST na magu. W tym przypadku atak z zaskoczenia, niestety, odpada. Nie pozostaje nic innego, jak zaklęciami przebijającymi magię pozbawić go najpierw „Odbijania Czarów", następnie obniżyć „Odporność na Magię", a potem rozproszyć wszystkie sfery magiczne, które go chronią. Dopiero po tym wszystkim można zastosować klasyczne metody – „Ogniste Kule", „Stożki Mrozu", strzały i miecze.

VIII. Brak SAVE'a !?

To chyba najstraszniejsza rzecz jaka może się zdarzyć podczas gry w BALDUR'S GATE II. Czasem nie wiedzieć czemu i jak, pojawia się napis „Nie możesz teraz zapisać gry". Nie możesz zastosować Szybkiego Zapisu, ani normalnego Zapisania Gry. Poza tym jeśli zechcesz opuścić grę pojawi się kolejny miły napis: „Nie możesz teraz zapisać gry. Czy chcesz wyłączyć grę?". Nie wiadomo co powoduje taki stan rzeczy, jednak trzeba przyznać, że sytuacja jest nieciekawa. Wszystko komplikuje także fakt, że nie możesz również wysłać drużyny na odpoczynek. Co z tego, że wszyscy są ranni. Co z tego, że kapłani i magowie nie posiadają już czarów. Kiedy udasz się do gospody na noc, pojawi się kolejny uroczy napis: „Nie możesz w tej chwili odpoczywać". Co w takiej sytuacji zrobić? Po pierwsze zapisać grę. Jak, skoro nie można? Musisz zwyczajnie opuścić lokację, na której się znajdujesz i przenieść na dowolną inną. Przy opuszczaniu mapy uruchomi się Autozapis, tak więc o stan gry nie musisz się już martwić. Sytuacja wróciła do normy, kiedy przede wszystkim zakończysz misję, w której wła-



Nie atakuj wszystkich spotkanych postaci. Niektóre z nich wyglądają strasznie, ale można się z nimi dogadać

śnie uczestniczysz. Gdy wykonasz obecne zadanie, a w Dzienniku pojawi się nowy wpis, wszystko powinno być już po staremu. Jeśli będziesz dalej miał problemy, wyjdź z gry. Wczytaj ponownie Autozapis i spróbuj teraz – nie powinno już być żadnych kłopotów.

IX. Dziennik

Gra w BALDUR'S GATE II to bieganie od zlecenia do zlecenia. Tym razem jednak nie będziesz musiał zbytnio się wysilić. Misje same cię odnajdą. Ponadto, kiedy wykonasz jedno zadanie i wrócisz do zleceniodawcy, ten z pewnością wyśle cię na kolejną niebezpieczną misję. Żeby się w tym wszystkim nie pogubić, zaglądaj często do swojego Dziennika. To nie jest jakiś gadżet dodany do gry ot tak, żeby było fajniej. To BARDZO przydatne narzędzie. Po pierwsze, możesz wyszukiwać tam zarówno misje już wykonane jak i te w toku. Sprawdzając nowe zapisy, zawsze będziesz wiedział, co masz zrobić. Skąd wziąć poszukiwany przedmiot, komu dać w łeb i do kogo wrócić. Ponadto w Dzienniku zostają zapisane spostrzeżenia i uwagi twojej postaci dotyczące rzeczy, których ty nie zauważyłeś. Jeśli masz jakiś problem, najpierw sprawdzaj w Dzienniku, czy nie ma tam podpowiedzi. Oprócz tego możesz uzupełniać go o własne wpisy (to o wiele wygodniejsze niż otaczanie się dziesiątkami kartek z notatkami).

X. Przegrana Bitwa?

Fakt, walki w BALDUR'S GATE II są trudne, a niekiedy bardzo trudne. Jednak z KAŻDEJ z nich można wyjść zwycięsko. Kluczem do sukcesu jest oczywiście taktyka. Jeśli ci się nie powiodło, bo kiedy zabiłeś wszystkich wojowników wroga, nieprzyjacielski czarodziej spopielił drużynę czarami, następnym razem atakuj właśnie jego, a potworki zostaw sobie na deser. Ponadto nie wahaj się korzystać z limitowanych przedmiotów. Wiadomo, że czary na pergaminach, różdżki i eliksiry warto trzymać na czarną godzinę, ale czy ona właśnie nie nadeszła? Zaklęcia z poziomów 7, 8 i 9 są BARDZO POTĘŻNE. To samo tyczy się eliksirów i różdżek, które posiadają ograniczoną liczbę ładunków „Ognistych Kul", „Błyskawic" i innych czarów. Bohaterowie, którzy wypiją Eliksiry „Giganciej Siły", „Ochrony przed Magią", „Szybkości" i inne, stają się prawdziwymi potworami, które naprawdę ciężko powstrzymać. Nie żałuj środków. Być może zdobyte łupy zrekompensują wszystkie straty.

XI. Wysysanie Energii

Jedna z paskudniejszych rzeczy, jakie mogą przydarzyć się awanturnikom. Niektóre stwory, tak jak na przykład wampiry, są w stanie wyssać z twoich bohaterów energię życiową. Oznacza to utratę poziomów doświadczenia. Sytuacja staje się bardzo nieciekawa, gdy postać nagle z 10-poziomowego wojownika staje się nowicjuszem na drugim poziomie. Kiedy spotka cię takie nieszczęście, czym prędzej udaj się do świątyni i poproś kapłanów, aby na pechowca rzucili czar „Odnowienie". Oprócz tego warto mieć to zaklęcie pod ręką spisane na pergaminie, jeśli udajesz się do świątyni po leczenie czy eliksiry. Wysyłaj na rozmowy różne postacie. Istnieje szansa, że opiekunowie świątyń lepiej potraktują postacie będące kapłanami albo Paladynami.

XII. Reputacja bohatera

Reputacja to wbrew pozorom bardzo ważna sprawa. Musisz mieć świadomość, że podjęcie się i wykonanie pewnych misji może sprawić, że Reputacja drużyny wzrośnie albo bardzo spadnie. Jeśli spadnie, postacie o Dobrym Charakterze będą bardzo niezadowolone (mogą cię nawet opuścić, gdy zaczniesz się zachowywać jak łotr i łajdak).



Zanim opuścisz jakiś obszar, sprawdź, czy nie ma w nim ukrytych przejść albo schowków w niszach



Kiedy nie jesteś pewny, czy jakiejś osobie ufać, sprawdź czarami, jaki posiada Charakter. Osoby Złe są złe i nie warto im wierzyć

Kiedy twoja Reputacja wzrośnie, praworządni Niezależni Bohaterowie zaczną traktować cię lepiej. Wymierną tego korzyścią są niższe ceny w sklepach, karczmach i świątyniach. Pamiętaj również, że „jak cię widzą, tak cię piszą". Jeśli postać, która rozmawia z nieznajomym, ma niską Charyzmę, zostanie potraktowana jak niegodny zaufania rzezimieszek. Charyzma ma też niebagatelne znaczenie w momencie, gdy od jakiejś postaci starasz się coś wyłudzić albo wyciągnąć informację. Wtedy najlepiej na negocjacje wysłać przystojną osobę płci przeciwnej niż rozmówca. Czasem efekty mogą być zaskakujące.

XIII. Pułapki

Tym razem nie będzie mowy o rozbrajaniu pułapek. Otóż wreszcie masz szansę zrewanżować się swoim prześladowcom i odpowiedzieć pięknym za nadobne. Bohaterowie, którzy są Złodziejami, Łowcami albo Łowcami Głów, posiadają zdolność zakładania pułapek. Wystarczy wybrać tę umiejętność i wskazać miejsca, w których chcesz postawić pułapkę. Stosuj je jako pierwszą linię niespodzianek, na które natkną się atakujące cię potwory. Pułapki raczej nie zabiją groźniejszych przeciwników, ale zawsze mogą je zranić.

I to by było z grubsza na tyle. Oczywiście nie poruszyliśmy tu wielu aspektów tak rozbudowanej gry jak BALDUR'S GATE II, ale może ma to swoje plusy. Jeszcze w kilku miejscach możesz być zaskoczony. A więcej porad znajdziesz już niedługo w CLICKU. Cierpliwości i udanych przygód.

Tekst: Maciej Jurewicz



W grze znajduje się wiele przedmotów, które można otworzyć albo przekręcić. Ich znakiem rozpoznawczym są dwie strzałki

Światy AD&D



Czym jest ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS? Każdy miłośnik BALDUR'S GATE, PLANESCAPE, TORMENT czy ICEWIND DALE powinien to wiedzieć – AD&D to gra fabularna, która zrewolucjonizowała świat

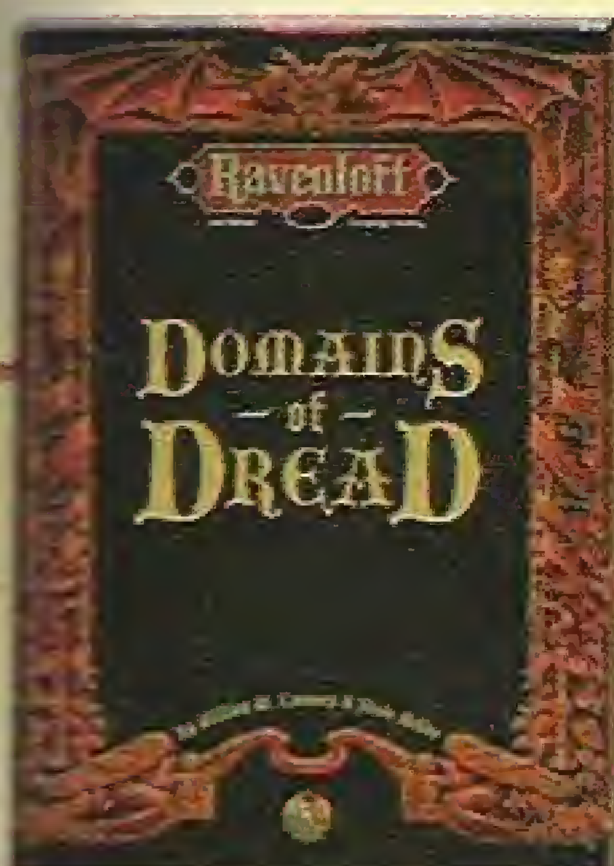
Każdy fan gier komputerowych wie, co znaczy skrót RPG. Każdy chyba grał przynajmniej w jedną taką grę, ale nie każdy wie, od czego wywodzą swój rodowód. Nie każdy ma świadomość, że gry RPG bynajmniej nie zaczynają i nie kończą się na komputerze. Nazwa ta odnosi się również, a może przede wszystkim, do nader miłej zabawy, odbywającej się wyłącznie w wyobraźni graczy, którzy, rozsiadłwszy się wygodnie wokół człowieka zwanego Mistrzem Gry, podróżują poprzez fantastyczne światy, dokonując mniej lub bardziej bohaterskich czynów. Rozrywka ta powstała dawno, dawno temu, bo jeszcze w latach sześćdziesiątych. Dwóch Amerykanów – Gary Gygax, właściciel firmy TSR (Tactical Study Research) i David Armeson – stworzyło prymitywną jeszcze grę Dungeons & Dragons. To, że udało im się przebić na rynku amerykańskim, zakrawa na cud. Ciekawostkę stanowi fakt, iż przedstawiciel TSR na Anglię, Games Workshop, zamówił zaledwie trzy egzemplarze gry, niesłusznie zakładając, iż ta liczba zaspokoi zapotrzebowanie klientów. Nieco później Gary Gygax, po wielu poprawkach i wzbogaceniach, wydał znane na całym świecie AD&D (Advanced Dungeons & Dragons). I tak otworzono puszkę Pandory. Gry fabularne zawojowały świat. Pojawiło się tak wiele systemów, że bez większych problemów można by nimi zapełnić nie najmniejszą encyklopedię, a wśród nich nieprzerwanie króluje ich matka, zwana w Polsce popularnie „Adekami". System ten doczekał się już trzeciej edycji i ogromnej liczby dodatków. W systemie tym istnieje wiele różnych światów i to właśnie o nich traktuje niniejszy tekst.

Pierwszym z nich był Greyhawk. Jest to nazwa największego miasta na planecie Oerth. To wybitnie ponure Krainy, które tylko dzięki wspólnemu wysiłkowi wielu bohaterów nie przemieniły się jeszcze w piekło zamieszkałe jedynie przez hordy ożywieńców pod wodzą Vecny-Licza z boskimi ambicjami. Aktualnie sytuacja polityczna jest tylko odrobinę lepsza – po długiej i wyniszczającej wojnie nastał bardzo niepewny pokój. Na Północy rozciąga się imperium złego półboga Luza, na Wschodzie odradzają się siły despotycznego Wielkiego Królestwa, a na Południu mroczni kapłani ze Szkarłatnego Bractwa knują, jak zniszczyć wszelkie objawy dobra i wolności.



Kolejnym światem, a właściwie miastem-światem, jest Lankhmar. Jest to całkiem udana próba przeniesienia twórczości Fritza Leibera do RPG. Lankhmar – największe z miast Nehwonu, nazywane Miastem Tysięcy Kominów, to miejsce, gdzie bezsprzecznie króluje przestępczość. Gildie złodziei i zabójców działają niemal jawnie. Jest to świat, w którym istnieją tylko ludzie, inne rasy jakoś nie wyewoluowały.

Zapomniane Krainy to już inna historia. Mrowie ras i kultur współżyjących na planecie Abeir-Toril daje ogromne możliwości snucia ciekawych opowieści. Jest to właśnie świat znany ze sławnych komputerowych gier: BALDUR'S GATE i ICEWIND DALE. Wszechpotężna magia przenika każdy (no, może prawie każdy) jego zakątek. W podziemnym świecie Underdark ciemne Elfy knują swe intrygi, Krasnoludy w swych górskich fortecach prowadzą wieczną wojnę z Goblinami i Orkami, floty Elfów z Evermeet (ich wyspiarskiego królestwa) przemierzają oceany, zaś Ludzie, jak zwykle zresztą, wojują i handlują, z kim się da. Częścią tego świata jest Al Qadim, czyli świat tysiąca i jednej nocy.



Inny świat stanowi Krynn z Dragonlance. Jeszcze przed pojawieniem się Ludzi i innych ras bogowie rozpętali wojnę na jego powierzchni i mocno go uszkodzili. Ludzie zresztą nie ociągali się z pójściem w ich ślady. Kiedy wielki kapłan Paladina – najwyższego boga Dobra – dał się omamić Złu, sprowadził na Krynn kataklizm, który zmienił całkowicie oblicze kontynentu Ansalon. Nastała era Ciemności, ludzie zapomnieli o prawdziwych bogach i pogrążyli się w pogaństwie. Wkrótce potem rozpętała się wojna o Lancę, podczas której legiony smoków niszczyły ludzkie siedziby i miasta.



System, który poniekąd łączy wyżej wspomniane światy, to Spelljammer. Powinieneś teraz zapomnieć o wszystkim, co wiesz o Kosmosie. Wszechświat podzielony jest na kryształowe sfery i tyle. Oczywiście, da się pomiędzy nimi podróżować, czyli spelljammować, płynąc poprzez przestrzeń w specjalnych statkach, walcząc z piratami i kim się tylko da. W każdym ze światów Ad&D może cię spotkać nieprzyjemna niespodzianka. Mianowicie, w pewnym momencie wchodzisz w mgłę – ot tak, to się przecież zdarza – z tym że wychodzisz z niej już w innym miejscu i nie jest ono bynajmniej miłe.

To Ravenloft – świat wampirów, wilkołaków i duchów. Nie jest łatwo tu przeżyć. Nieśmiertelni władcy poszczególnych domen nie są bynajmniej zachwyceni odwiedzinami drużyn. Przez ich ziemie podróżują Cyganie, którzy, jako jedyni na tym świecie nie są przywiązani do poszczególnych terytoriów. Pośród nich podróżuje doktor Rudolf van Richten, nieustraszony badacz i zabójca straszydeł.

Równie ponurym, choć z innego powodu, światem jest Athas w Dark Sun. Po wielkiej wojnie, w której ludzie dokonali, acz nie do końca, holocaustu innych ras, świat zmienił się w pustynię. Brakuje dosłownie wszystkiego, istnieje tylko jedna kopalnia metalu i jeden jedyny las, którego mieszkańcami są hobbici, sprowadzeni do straszliwego stanu barbarzyństwa. Dwumetrowe, znienawidzone Elfy przemierzają pustynie, kradnąc i rabując, co się da i kogo się da. Athasem rządzi po tyrańsku Borys mag przemieniony w smoka. Jego sześciu satrapów trzyma w niewoli istniejące jeszcze miasta.

Planescape to multiuniwersum. Sigil – miasto drzwi pozwala ci dostać się do dowolnego planu egzystencji. Stąd z Krain Zewnętrznych można trafić dosłownie wszędzie – od światów magii do zaawansowanej techniki. Czy jednak uda się stamtąd wrócić, to już inna sprawa. Przed wpływami wszelkich bogów chroni to miejsce Lady of Pain (Pani Bólu), tajemnicza istota o ogromnej mocy, bez której pozwolenia podóżowanie poprzez plany równa się samobójstwu.

Zupełnie inną grą jest Birthright, jest to bowiem gra dla strategów. Odkąd umarł król Anuire, którego ród wywodził się od bogów, krainy jego państwa trzeba zjednoczyć za wszelką cenę, gdyż jak zwykle na północy (a w zasadzie północnym wschodzie) czai się Zło w postaci Gorgona. Jego marzeniem jest wzięcie całego świata w niewolę...

Tekst: Dominik de Laurans



MAPKA


Athkatla
Kwatery Rządowe
Most
Bramy Miasta
Cmentarz
Slamsy
Promenada
Dystrykt Świątynny
Doki

Odtwarzacz MP3 w kawałkach...

Przenośne odtwarzacze MP3 mogą zrewolucjonizować rynek. Pozbawione są większości wad starszych braci – Walkmanów i Diskmanów. Niestety, aby móc z nich korzystać, konieczne jest posiadanie dostępu do komputera, przy pomocy którego dogrywa się kolejne pliki

Słuchawki

- Wyglądają identycznie, jak w przypadku zwykłych walkmanów. Tutaj po prostu nie da się już niczego nowego wymyślić.
- Jeśli jakość dźwięku cię nie zadowala, możesz użyć lepszej klasy słuchawek albo podłączyć odtwarzacz do wzmacniacza audio (ale to już nie będzie sprzęt przenośny)

Złącze do połączenia z komputerem

- Aby korzystać z odtwarzacza, konieczne jest posiadanie komputera, dzięki któremu możliwe będzie przesłanie plików.
- W zależności od typu, opisywane urządzenia podłącza się do PC, wykorzystując standardowe złącze drukarki (oferuje ono transfer ok. 250 kB/s) lub coraz popularniejsze złącze USB (jest ono znacznie szybsze – ok. 550 kB/s).
- Od szybkości wymiany danych zależy czas potrzebny na załadowanie określonych plików.

Zasilanie

- Zazwyczaj odtwarzacze MP3 korzystają z dwóch (bardzo rzadko z jednej) standardowych baterii AA (paluszków). Aby uzyskać najdłuższy czas odtwarzania, najlepiej jest stosować baterie alkaliczne.
- Dla osób, które zamierzają dużo korzystać z odtwarzacza, bardzo dobrym rozwiązaniem będzie zestaw złożony z akumulatorków i ładowarki.
- Bardzo ciekawie rozwiązano problem zasilania w odtwarzaczach firmy Yuan. Zastosowane w nich akumulatorki są automatycznie ładowane przy pomocy złącza USB, do którego podłącza się MP3 Playera w celu pobrania plików.

Wyświetlacz

- Podobnie jak w przenośnych odtwarzaczach CD, Playery MP3 posiadają niewielki wyświetlacz ciekłokrystaliczny. W najprostszych modelach wyświetla on jedynie numer odtwarzanego utworu oraz jego czas.
- Bardziej zaawansowane modele wyposażone są w znacznie większe wyświetlacze oferujące między innymi możliwość wyświetlania tytułu piosenki.

Przyciski sterujące

- Pod tym względem odtwarzacze MP3 praktycznie niczym się nie różnią od swych „analogowych" odpowiedników. Umieszczone na nich przyciski służące do odtwarzania i przeszukiwania utworów wyglądają i działają praktycznie tak samo jak w dowolnym sprzęcie audio. Jak przystało na urządzenia przenośne, klawisze można zablokować, co pozwoli uniknąć niespodzianek takich jak np. przypadkowe przełączenie utworu.
- Niektóre urządzenia posiadają dodatkowego pilota z miniaturowym wyświetlaczem, zintegrowanego z kablem od słuchawek. Dzięki niemu można zmieniać utwory czy głośność bez potrzeby wyjmowania całego odtwarzacza.

Rozszerzanie pamięci

Praktycznie w każdym odtwarzaczu MP3 wbudowaną pamięć można powiększyć przy pomocy dodatkowego modułu. Niektórzy producenci oferują do tego celu specjalne przystawki przystosowane do określonego modelu, inni korzystają z jednego z wielu typów kart pamięci (stosowanych np. w cyfrowych aparatach fotograficznych). Mogą to być karty Compact Flash, Smart Media czy Multimedia Card. Ich wielkość jest zróżnicowana i wynosi od 16 do 64 MB. Stosowanie dodatkowych kart ma kilka zalet. Oprócz tego, że dodatkowe kilkadziesiąt MB pozwala zmieścić znacznie więcej muzyki, to po dokupieniu kilku kart możliwe jest napełnienie ich wszystkich, a następnie ich zmienianie w analogiczny sposób jak przy korzystaniu z Walkmana. Wadą dodatkowych kart jest brak możliwości pełnego wykorzystania zsumowanej pamięci. Odtwarzacz bowiem dzieli ją na pamięć zewnętrzną (karta) i wewnętrzną (stałą) i nie potrafi podzielić utworu, którego część nie mieści się w danym rodzaju pamięci.

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały prasowe firmy Samsung

MP3 player
GRANIE NA ŻĄDANIE

Moda na pliki MP3 nie mogła ominąć przenośnych urządzeń. Mimo dosyć wysokiej ceny znajdują one bardzo wielu zwolenników ze względu na dobrą jakość odtwarzanej muzyki i wysoką funkcjonalność



Zewnętrzne odtwarzacze MP3 są bardzo podobne do nowoczesnych walkmanów. W ich obudowie zmieszczono pamięć oraz elektronikę pozwalające przy pomocy specjalnego procesora DSP na odkodowywanie plików MP3. Uzyskany cyfrowy sygnał trafia na przetwornik cyfrowo-analogowy (praktycznie taki sam, jak w przenośnych odtwarzaczach CD), który zamienia go na postać słyszalnych dla ludzkiego ucha dźwięków. Miniaturowa obudowa, oprócz kompletu przycisków sterujących, pozwalających na włączanie urządzenia oraz umożliwiających przeskakiwanie pomiędzy utworami, posiada także wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Jego rola praktycznie nie różni się od funkcji wyświetlacza wbudowanego w odtwarzacze płyt kompaktowych. Ciekawą funkcją umieszczoną w niektórych modelach jest możliwość wyświetlania tytułu odtwarzanego utworu. Odtwarzacze MP3 są znacznie mniejsze od walkmanów, ponieważ nie są ograniczone – wymiarami standartowej kasety magnetofonowej. Na rynku już pojawiły się modele wbudowane w zegarek, możliwe jest także umieszczenie funkcji odtwarzania plików MP3 w telefonach komórkowych i palmtopach, co pozwoli wykorzystywać je w zupełnie nowy sposób. Brak przywiązania do standardowego nośnika jest także (oprócz wysokiej jakości dźwięku) największą zaletą tych urządzeń. W przenośnych odtwarzaczach kaset czy płyt CD wbudowano skomplikowany mechanizm służący do przewijania taśmy czy obracania płyty. Nie dość, że zużywa on dużo cennego prądu, to jeszcze jest bardzo wrażliwy na wszelkiego rodzaju wstrząsy (które są normalne w przypadku urządzeń przenośnych), co stanowi szczególne utrapienie odtwarzaczy CD. Przy każdym gwałtownym poruszeniu laser gubi ścieżkę i następuje przerwa w odgrywaniu muzyki. Nowe, zaawansowane modele posiadają specjalne systemy odczytujące dane z wyprzedzeniem i działające na zasadzie bufora tak, aby podczas wstrząsu nie następowały niechciane przerwy. Jednak taki system powoduje znaczne zwiększenie zużycia cennej energii. Odtwarzacze MP3 nie posiadają żadnych mechanizmów, całość dekodowania dźwięku odbywa się przy



Jak do odtwarzacza wczytać utwory? To zależy od konkretnego modelu urządzenia. Można użyć np. specjalnej stacji zapisującej dane na kartach pamięci



Producenci przenośnych odtwarzaczy dbają także o wygląd swoich urządzeń – nowa wersja yepp'a jest niewątpliwie bardzo ładna



INFO
Kosztowne „grajki"

Jedną z wad odtwarzaczy MP3 są ich wysokie ceny. Najtańsze modele to wydatek rzędu 700-800 zł, a dodatkowe karty pamięci: 200-2000 zł, w zależności od ich pojemności. Aktualne ceny i informacje o nowych modelach znajdziesz na stronach WWW:

- www.cadena.com.pl
- www.grundig.pl
- www.lge.pl
- www.maycom.pl
- www.msd.com.pl
- www.philips.com.pl
- www.samsung.com.pl
- www.sony.com.pl
- www.thomson.pl
- www.zibi.com.pl





Poza kartami możesz spotkać także inne akcesoria, jak choćby specjalne interfejsy do podłączenia odtwarzacza do komputera



pomocy elektroniki, dlatego nie ma znaczenia, w jakiej pozycji będzie się znajdować. Także gwałtowne ruchy (występujące np. przy intensywnym uprawianiu sportu) w żaden sposób nie wpływają na jakość wydobywających się z urządzenia dźwięków.

Tworzymy MP3

Aby móc w pełni korzystać z dobrodziejstw przenośnych odtwarzaczy MP3, potrzebny będzie ci komputer. Dzięki niemu „wyprodukujesz" pliki MP3, zgrywając własne płyty CD lub po prostu ściągając je z Internetu. Większość odtwarzaczy posiada w zestawie oprogramowanie służące do tworzenia MP3, jak i do przegrywania gotowych już plików do pamięci odtwarzacza. Zazwyczaj wykorzystuje się do tego albo standardowe złącze równoległe (niestety, konieczne będzie chwilowe odłączenie drukarki), albo gniazdo USB (Universal Serial Bus). Prędkość przesyłania danych zależna jest od modelu odtwarzacza i używanego złącza. Najszybsze modele, podłączane przez port USB, potrafią pobierać dane nawet z szybkością 550 kb/s, wolniejsze robią to w tempie ok. 300 kb/s. Urządzenia pobierające dane przy pomocy portu drukarki są znacznie wolniejsze, tempo przesyłania danych waha się w zależności od typu odtwarzacza od 50 do 200 kb/s.

Gdy więc czas nie ma dla ciebie dużego znaczenia, wybierz model obsługujący port drukarkowy – zazwyczaj oferuje on podobną funkcjonalność za niższą cenę.

Przenośne odtwarzacze MP3 stały się tak popularne, że praktycznie każdy producent stara się mieć choć jeden model w swojej ofercie

Moc zapamiętywania

Odtwarzacze MP3 przechowują przesłane im dane w specjalnej pamięci. To właśnie ona (a konkretnie jej cena) decyduje o tym, że te urządzenia są takie drogie. Na znaczącą popularyzację odtwarzaczy tego typu można liczyć dopiero po spadku cen ich pamięci. Obecnie sprzedawane w sklepach modele oferują, w zależności od typu, 32 lub 64 MB pamięci. Na pierwszy rzut oka wydaje się to dużo (do niedawna rzadko który komputer posiadał więcej pamięci), ale po głębszym zastanowieniu się dojdziesz do wniosku, że wartość użytkowa tych megabajtów znacznie spada. Pliki MP3 dzięki zastosowaniu bardzo skutecznej kompresji potrzebują dużo mniej miejsca niż inne pliki dźwiękowe, nadal jednak minuta utworu zajmuje (w dużym przybliżeniu) jeden megabajt. Standardowa płyta kompaktowa mieści 74 minuty muzyki, co po konwersji na format MP3 da 74 megabajty! Czyli dużo za dużo jak na pojemność odtwarzacza MP3. Na szczęście płyt wykorzystujących pełną pojemność kompaktów jest niewiele (jedną z nich stanowi np. „Load" zespołu Metallica), a przegranie kilku krążków z twojej kolekcji pozwoli ci stworzyć składankę złożoną tylko z twoich ulubionych piosenek. Wygląda na to, że dzięki tej zaawansowanej technologii odtwarzanie muzyki nawet w trudnych warunkach przestanie być problemem.

INFO
Nie tylko MP3

Odtwarzacze MP3 oferują także dodatkowe możliwości, nie mające związku z ich podstawową funkcją, czyli odtwarzaniem muzyki. Niektóre modele posiadają wbudowane radio FM, dzięki czemu w dłuższej podróży nie będziesz skazany tylko na utwory zapisane w pamięci urządzenia. Część urządzeń posiada wbudowany mikrofon pozwalający wykorzystywać odtwarzacz do nagrywania dźwięków. Przy zastosowaniu wysokiego stopnia kompresji i dodatkowej karty taki model daje użytkownikowi możliwość korzystania z cyfrowego dyktafonu o pojemności kilku godzin. Samsung Yepp posiada funkcję niespotykaną w żadnym innym odtwarzaczu. Pozwala on na zapisywanie numerów telefonów. Potrafi zapamiętać ich aż 350, dzięki dołączonemu oprogramowaniu możliwa jest edycja zapisanych danych przy pomocy zwyczajnego komputera PC.

Przenośne odtwarzacze nie są jedynymi urządzeniami mobilnymi pozwalającymi na korzystanie z popularnego formatu plików MP3. Na rynku pojawiło się też kilka modeli odtwarzaczy CD, zewnętrznie niczym nieróżniących się od innych typów, które – oprócz zwyczajnych płyt dźwiękowych – potrafią odczytywać płyty CDR z zapisanymi na nich plikami MP3.

DROGI LUKSUS





Jeśli zdecydujesz się na zakup kilku kart pamięci, nie będziesz musiał tak często podpinać odtwarzacza do komputera w celu wczytania nowej porcji ulubionej muzyki. Niestety, musisz wiedzieć, że taka przyjemność dosyć dużo kosztuje – karty pamięci są bardzo drogie!

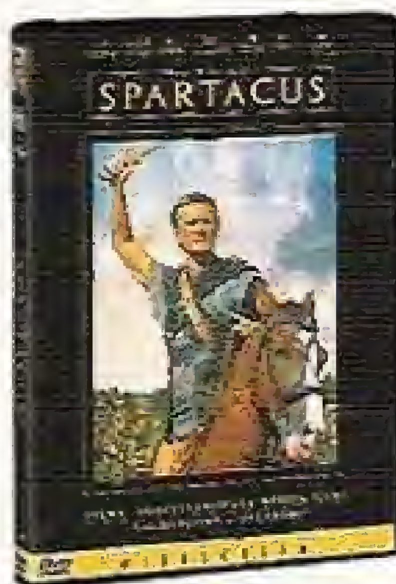
Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały prasowe firm: LG Electronics, Samsung, Sony i Thomson

DVD

Aby obejrzeć dobry film, nie musisz już biec do kina. Równie dobrze będziesz się bawił siedząc przed komputerem w domowym zaciszu...

Jeszcze dwa lata temu mało kto zdawał sobie sprawę z istnienia technologii DVD. Dzisiaj, dzięki nagłośnieniu tego tematu, każdy ma jakąś wiedzę dotyczącą tego tematu.

Zaraz po powstaniu technologii DVD proponowano, by skrót ten rozwijać jako Digital Video Disc (cyfrowy dysk wideo). Szybko okazało się jednak, że płytki DVD mogą służyć również jako nośnik bardziej uniwersalny, np. danych komputerowych. W rezultacie skrót DVD stał się Digital Versatile Disc (wszechstronnym dyskiem cyfrowym).



Wymiarami płyty DVD przypominają zwykłe krążki CD. Jednak ich niezaprzeczalną zaletą jest pojemność. Waha się ona od 4,7GB do 17GB. Jest to możliwe dzięki zastosowaniu specjalnej technologii zapisu danych. Są one upakowane znacznie gęściej niż na płycie CD. Płyta DVD może być również dwuwarstwowa oraz dwustronna. Jednocześnie odczyt tych danych odbywa się szybciej niż ze zwykłej płyty CD. O ile jednokrotna prędkość napędów CD oznacza odczyt na poziomie 150kB/s, o tyle dla DVDx1 stanowi to 1350kB/s. Wartość ta nie jest przypadkowa i została wyznaczona tak, by płynnie odczytywać filmy zapisane w formacie MPEG-2.

Właśnie w tym formacie umieszczono filmy na płytach DVD. Jest to algorytm bardzo silnej kompresji stratnej (a więc obraz po kompresji różni się od oryginału!). Podczas kompresji usuwa się jednak tylko informacje dodatkowe, których oko ludzkie nie dostrzega, tak więc spadek jakości jest niezauważalny. Gdyby nie kompresja, dwugodzinny film zajmowałby 204GB, a napęd DVD musiałby posiadać transfer na poziomie 30MB/s, by go odtworzyć w czasie rzeczywistym.

MPEG-2, obok licznych zalet, ma też jedną zasadniczą wadę – jego dekompresja wymaga bardzo dużych mocy obliczeniowych. Z tego powodu pierwsze napędy DVD sprzedawane były wraz ze specjalnymi kartami (tzw. dekoderami sprzętowymi), które dokonywały dekompresji.

Jednak dzięki wyścigowi, w którym biorą udział producenci procesorów, każdy nowy PC (z procesorem 400Mhz lub lepszym) może poradzić sobie z zadaniem dekodowania filmów DVD, jeśli tylko zainstalujesz odpowiedni program (dekoder programowy). Niektóre z kart graficznych wspierają część zadań związanych z dekompresją. Należy jednak pamiętać, że karta graficzna jedynie częściowo odciąża procesor, który i tak będzie miał sporo danych do przetworzenia.

WinDVD2000

★★★★★ Windows 9x/NT

Bardzo dobry, programowy odtwarzacz DVD. W zasadzie można go używać wymiennie z PowerDVD. Jeśli jeden odtwarzacz nie radzi sobie z konkretną płytą DVD, drugi zapewne zadziała. WinDVD2000 zapewnia doskonały obraz oraz dźwięk. Współpracuje z kartami graficznymi wspierającymi dekodowanie DVD. Potrafi przetworzyć dźwięk dla kart muzycznych z wyjściami dla czterech lub sześciu głośników. Wygląd interfejsu można zmieniać. Niestety, program ten nie pozwala na przechwytywanie klatek filmu. Działa również w Windows NT z Service Pack 5.

http://www.intervideoinc.com



PowerDVD 2.55

★★★★★ Windows 9x/NT



Program firmy CyberLink doczekał się swojej spolszczonej wersji. Jest to bardzo dobry odtwarzacz DVD. Korzysta on ze wsparcia dodatkowych instrukcji procesora (MMX, 3Dnow!, SIMD) oraz współpracuje z kartami graficznymi wyposażonymi w funkcje kompensacji ruchu. Generowany przez niego obraz jest bardzo dobrej jakości. Słabiej wygląda dekodowanie dźwięku (nieco szumi), lecz z wersji na wersję niedogodność ta jest niwelowana. Obsługiwany jest dźwięk mono i stereo (A3D, Qsound, Direct 3D). Sygnał może być również wyprowadzany na cztery głośniki karty dźwiękowej w standardzie AC-3 lub na wyjście cyfrowe (S/PDIF) karty dźwiękowej. W drugim przypadku potrzebny jest wzmacniacz AC-3, który zdekoduje dźwięk z karty i wyśle go do sześciu głośników. Obraz może być wyświetlany z zachowaniem proporcji (obcięcie czarnych pasów na dole i górze ekranu w filmach panoramicznych) oraz pan&scan. Możliwe jest także przechwytywanie klatek filmu i zapisywanie ich w formacie BMP. Dostępne są zbiory skór, które pozwalają zmienić wygląd interfejsu.

http://www.cyberlink.com.tw

ODTWARZACZE PROGRAMOWE

ATI DVD 3.2

☆☆★★★

Dekoder oferuje bardzo dobrej jakości obraz. Dźwięk pozostawia jednak wiele do życzenia. Program potrafi generować jedynie sygnał stereo. Korzysta z funkcji kompensacji ruchu karty ATI, odciążając główny procesor. Największą wadą tego dekodera jest to, że współpracuje on jedynie z kartami graficznymi ATI.

http://www.atitech.com



Na płytach DVD ścieżka dźwiękowa może być zapisana w trzech standardach: stereo (dwukanałowy), Dolby Surround (dźwięk pseudoprzestrzenny, uzyskiwany z dwukanałowego) oraz Dolby Digital (dźwięk sześciokanałowy). Oczywiście ostatni standard zapewnia najlepsze wrażenia, jednak – aby wykorzystać jego zalety – potrzebny jest zewnętrzny wzmacniacz oraz pięć głośników plus subwoofer (głośnik niskotonowy). Cena takiego zestawu potrafi przekroczyć cenę całego komputera. Głośniki należy również odpowiednio rozstawić w pomieszczeniu, a i sam pokój powinien być należycie do tego przygotowany.

Jest jednak prostszy sposób na delektowanie się trójwymiarowym dźwiękiem. Wystarczy zainstalować w komputerze kartę muzyczną z wyjściem na cztery głośniki. Musi być ona jednak obsługiwana przez programowe odtwarzacze DVD. Dwa najpopularniejsze programy – PowerDVD oraz WinDVD – potrafią dekodować sześciokanałowy dźwięk Dolby Digital do czterech kanałów na kartach SB Live! lub opartych na procesorze Aureal Vortex 2 (AU8830). Trzeba jednak mieć dwa wzmacniacze tak, by wzmocnić sygnał dla przednich i tylnych głośników. Dostępne są także zestawy pięciogłośnikowe (para głośników przednich i tylnych plus subwoofer). W takim przypadku subwoofer pobiera tony niskie z sygnału dla głośników przednich i tylnych.

Napęd DVD pozwala jedynie przeglądać zawartość płyty. Bez dekodera nie można oglądać filmów DVD zapisanych w standardzie MPEG-2. Są dekodery sprzętowe oraz programowe. Pierwsze mają wiele zalet – nie obciążają procesora, często posiadają również wyjście telewizyjne. Ich poważną wadą jest natomiast wysoka cena. Zostawia to duże pole do popisu dla dekoderów programowych. W tym przypadku jedynym wymaganiem jest procesor taktowany zegarem co najmniej 400MHz. Słabsze procesory nie poradzą sobie z dekodowaniem napływających danych, czego efektem będą skoki obrazu. Dekodery sprzętowe z reguły przesyłają do karty muzycznej dźwięk stereo. Posiadają także wyjście cyfrowe, z którego sygnał można przesłać do zewnętrznego dekodera AC-3 (Dolby Digital 5.1). Dekodery programowe również dobrze radzą sobie z dźwiękiem. Wszystkie dekodują dźwięk stereo. Niektóre potrafią rozłożyć dźwięk na cztery głośniki (jeśli w komputerze znajduje się odpowiednia karta muzyczna). Obok przygotowaliśmy krótkie zestawienie programowych dekoderów DVD.





Xing DVD 2.2

☆☆☆☆★ Windows 9x/NT

Tego programu nikomu nie można polecić. Nie wykorzystuje on żadnego wsparcia oferowanego przez kartę graficzną. Nie można nawet ustawić jasności obrazu. Jakby tego było mało, program bez pytania ustawia się jako domyślny odtwarzacz plików multimedialnych. Obraz wychodzący z tego dekodera jest dobry. Nie można jednak powiedzieć tego o dźwięku, który usłyszysz jedynie w wersji stereo lub pseudotrójwymiarowej.

http://www.xingtech.com

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk, zdjęcia: Warner Bross.

SideWinder Game Voice

Najnowszy produkt Microsoftu jest czymś naprawdę wyjątkowym – i bynajmniej nie dlatego, że jeszcze nie można kupić go w Polsce. Game Voice pozwala swobodnie rozmawiać poprzez Internet!



Gdyby tylko Internet w Polsce był szybszy...

SideWinder Game Voice jest urządzeniem służącym głównie do komunikowania się z innymi użytkownikami Sieci. Za jego pomocą możesz prowadzić rozmowy przez Internet, korzystając z rozszerzonej wersji MSN Messenger, jak również wymieniać cenne uwagi lub wydawać rozkazy podczas zabawy z przyjaciółmi w waszą ulubioną grę. Zestaw składa się z panela centralnego (niewielkie pudełko w kształcie muszli ślimaka z podświetlanymi przyciskami), dosyć wygodnych słuchawek z mikrofonem, okablowania, przejrzystej instrukcji i płyty z oprogramowaniem.

Game Voice podłącza się do portu USB oraz do karty dźwiękowej – mikrofon i słuchawki. **Niestety, by w całości wykorzystać możliwości tego urządzenia, będziesz potrzebował karty dźwiękowej umożliwiającej jednoczesne odtwarzanie i nagrywanie dźwięków – tzw. full duplex.** Do Game Voice można również podłączyć posiadane głośniki – wtedy możesz korzystać bądź ze słuchawek, bądź z głośników. W tym pierwszym przypadku pomocny staje się regulator głośności umieszczony na panelu.

Słuchawki są wygodne, a regulowana pozycja mikrofonu ułatwia dopasowanie ich do swoich upodobań

Rozmawianie z innymi użytkownikami Internetu jest bardzo proste. Na początku musisz jedynie podzielić swoich znajomych na pięć grup (tzw. „kanałów"), z których jedną tworzy twoja drużyna, np. w QUAKE 3. Na panelu centralnym znajduje się pięć podświetlanych przycisków służących do włączania i wyłączania danego „kanału" – osoby z kanałów włączonych słyszą wszystko, co mówisz. Dużą zaletą jest możliwość włączenia kilku „kanałów" jednocześnie – wystarczy podświetlić kilka przycisków. Masz również możliwość przekazania wiadomości wszystkim osobom z każdego z „kanałów" za pomocą przycisku „All".

Bardzo ciekawą możliwością urządzenia jest opcja wydawania poleceń głosowych swojemu komputerowi! Wyobraź sobie sytuację, gdy grasz np. w QUAKE 3 i zbliżają się do ciebie przeciwnicy. Wtedy z całych sił krzyczysz do mikrofonu „rocket launcher" – żeby zmienić broń i jednocześnie wykonujesz płynny obrót, by celnym strzałem wyeliminować prześladowców.

Szkoda, że w rzeczywistości nie wygląda to tak pięknie, jak w teorii. Główną przeszkodą jest brak obsługi języka polskiego. Wszystkie polecenia należy wydawać w języku angielskim i do tego z odpowiednią intonacją oraz akcentem. Zanim nauczysz się wymawiać słowa w taki sposób, aby program mógł je zrozumieć, z pewnością minie trochę czasu. Oczywiście jeśli uczyłeś się już jednego z obsługiwanych przez Game Voice języków, to będzie ci dużo łatwiej. Dużą zaletą jest proste „nauczenie" urządzenia rozpoznawania nowych słów. Każdy wyraz najpierw wpisujesz z klawiatury, a następnie musisz go powtórzyć dokładnie tak, jak wymawia go lektor.

Do wprowadzania rozkazów głosowych także przewidziano osobny przycisk. Po jego naciśnięciu program przechodzi w stan przyjmowania komend, a gdy ta zostanie poprawnie wypowiedziana – wykonuje ją i wszystko wraca do poprzedniego stanu. Istnieje również możliwość włączenia odczytywania poleceń głosowych na stałe. Jednakże może to przysporzyć więcej kłopotu niż pożytku, gdyż program często omyłkowo interpretuje polskie słowa jako angielskie. Inny problem stanowi konieczność posiadania szybkiego połączenia z Internetem – w przeciwnym wypadku rozmowa może być jedną wielką męką.



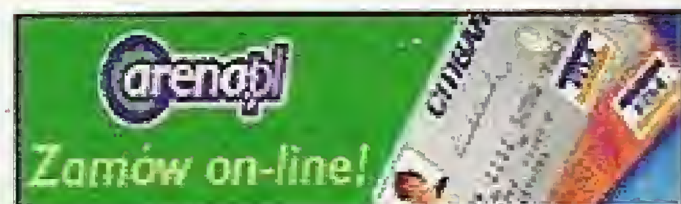
SideWinder Game Voice jest urządzeniem niezwykle pomysłowym i z pewnością mógłby zapewnić dokonałą zabawę. Jednak bariera językowa, a przede wszystkim stan polskich łączy internetowych, znacznie to utrudnia. Zupełnie inaczej sprawa wygląda w przypadku osób posiadających sieć lokalną – wtedy urządzenie to powinno stanąć na wysokości zadania, dostarczając sporą porcję rozrywki i dobrej zabawy.

Mimo ograniczeń polskiego Internetu jest to świetna zabawka, tak więc na pewno znajdzie wielu miłośników – wystarczy zamówić ją w Sieci i prezent gotowy.



Dobrze dobrany kształt sprawia, że panel kontrolny dobrze leży w dłoni

Tekst: Tomasz „Porlock" Zieliński



Bannery

sieciowe reklamówki...

Są obecne na wszystkich większych serwisach internetowych. Widzisz je niemal codziennie; mrugają do ciebie, przyciągają twoją uwagę i kuszą. To dzięki nim największe portale, takie jak Yahoo czy Onet, zarabiają grube miliony





Wszystkie popularne portale internetowe zamieszczają na swych stronach bannery reklamowe znanych firm



Standardowy banner jest plikiem graficznym Graphics Interchange Format, znanym szerzej jako gif. Ma kształt podłużnego paska o wymiarach 350-480 na 40-60 punktów i zajmuje nie więcej niż 30 kB. Co najważniejsze, przekazuje treści reklamowe. Pojawiające się na nim informacje mają bowiem nie tylko zachęcić internautów do zainteresowania się prezentowanym produktem lub usługą, ale i zmusić go do odwiedzenia reklamowanej strony.

JAK ZROBIĆ BANNER

W Sieci nie brakuje serwisów i programów służących do tworzenia guzików i bannerów reklamowych. Jeśli chcesz pójść na łatwiznę, skorzystaj z wirtualnych kreatorów, takich jak Animation Online (**www.animationonline.com**) czy MediaBuilder (**www.mediabuilder.com/abm.html/**). Wystarczy bowiem, że wybierzesz kilka opcji i wpiszesz tekst, który ma pojawić się na reklamie, by komputer zrobił za ciebie całkiem ładny, animowany banner. Co ważniejsze, usługa ta jest darmowa i nie wymaga znajomości podstaw grafiki komputerowej.

Bardziej zaawansowani użytkownicy powinni skorzystać z programów służących do tworzenia guzików reklamowych. Jednym z najprostszych jest z pewnością Button Studio 1.42 firmy Interkodex (**www.interkodex.com**). Dzięki niemu zbudujesz prosty, pozbawiony animacji guzik wykonując zaledwie kilka ruchów myszką. Osoby zainteresowane tworzeniem bardziej skomplikowanych bannerów powinnyzaopatrzyć się w programy GIF Animator (**www.ulead.com**) lub Jasc Animation Shop 2 (**www.jasc.com**). To prawdziwe „kombajny" graficzne, na których pracują profesjonaliści. Pozwalają importować zdjęcia, wykonywać skomplikowane operacje na napisach, dodawać efekty specjalne itp. Dzięki nim stworzenie ładnego, animowanego bannera przestaje być zadaniem ponad siły przeciętnego internauty.



W Sieci istnieje wiele stron pośredniczących w wymianie bannerów. Jedną z nich jest www.mania.pl

TiPSY

BANNER ZA BANNER...

Poniżej znajdziesz adresy niektórych systemów pośredniczących w wymianie bannerów:
www.bannerzone.alpha.pl
bannery.chmurka.pl
www.mania.pl
www.3bees.2b.pl/bex.htm
www.bannerswap.com
koti.com.pl/magic2/
justclick.com
www.smartlinks.net.pl

NOWE TECHNOLOGIE

Wciąż jeszcze popularny format graficzny gif odchodzi powoli w przeszłość. Jego miejsce, jeśli chodzi o tworzenie bannerów reklamowych, zajmują dynamiczne JavaScripty oraz obrazki tworzone przy pomocy technologii Flash. Są one bardziej widowiskowe, dzięki czemu skuteczniej przyciągają uwagę internautów. Niestety, ze względu na wysoki stopień skomplikowania technologie te nie stanowią atrakcyjnej propozycji dla młodych miłośników Sieci. Tak więc na razie nie musisz się martwić tym, że potrafisz jedynie przygotować banner korzystając z animowanych gifów.

Pamiętaj jednak, że do stworzenia dobrego bannera potrzebne są trzy rzeczy. Przede wszystkim dobry pomysł, który spowoduje, że oglądający setki reklam dziennie internauta zainteresuje się właśnie twoją stroną. Po drugie, niezbędny jest też niewielki talent graficzny. Bannery o źle dobranych kolorach, nieczytelne lub mało oryginalne prędzej zniechęcą, niż zachęcą do odwiedzenia danej witryny. Po trzecie, postaraj się, by plik graficzny twojej reklamy nie miał zbyt wielkich rozmiarów. Nikt nie będzie zainteresowany umieszczeniem dużego, wolno ładującego się bannera na swojej własnej stronie WWW!

GDZIE SIĘ REKLAMOWAĆ?

Większość firm umieszcza swoje bannery w popularnych miejscach na Sieci – w portalach bądź serwisach informacyjnych. Niestety, wymaga to sporych nakładów finansowych. Jednokrotne wyemitowanie bannera na stronie WWW kosztuje nawet do 8 groszy! Na szczęście kupując większą liczbę wyświetleń, możesz liczyć na zniżki. Ponadto mniejsze serwisy, takie jak portal o2.pl, potrafią zbić cenę nawet do 1 grosza. W zamian za tę usługę oferują dokładne statystyki wyświetleń, łącznie z liczbą osób, które na ów banner kliknęły.

Obok komercyjnych serwisów, utrzymujących się ze sprzedaży reklam, istnieją też strony pośredniczące w wymianie bannerów. Działają one w oparciu o prostą zasadę „wzajemności świadczeń" – za to, że na twojej stronie zostanie wyświetlony czyjś banner, twój banner pojawi się na serwisie innego użytkownika. Nad całością pieczę sprawuje komputer - tak więc nie musisz liczyć kolejnych wejść na stronę czy też bać się, że zostaniesz oszukany. Zapisując się do jednego z takich serwisów, zwróć uwagę na wymaganą wielkość reklamy (tak pod względem ilości kilobajtów, jak i pikseli), a także wskaźnik wymiany. Informuje on o ilości wyświetleń, którą musisz zaoferować w zamian za umieszczenie twojego bannera. Jeśli system ci nie odpowiada, możesz spróbować porozumieć się bezpośrednio z jego uczestnikami.

Obok systemów wymiany reklam istnieją też webringi. Gromadzą one strony o tej samej lub podobnej tematyce (np. Unreal Tournament, Ferrari, zespole Nine Inch Nails itp). Dzięki nim zwiedzisz wszystkie strony należące do danego zgrupowania. Uczestnictwo w webringu jest darmowe, jednak wiąże się z koniecznością umieszczenia reklam konkurencyjnych serwisów na twojej stronie.

Największą zaletą sieciowej reklamy jest fakt, że w odróżnieniu od reklamy telewizyjnej i radiowej może być ona dopasowywana do odbiorcy. Dzięki temu osoby odwiedzające serwisy o grach częściej zobaczą reklamę „Diablo 2" niż wchodzący na stronę o motoryzacji. Duże portale z kolei umieszczają bannery nawiązujące tematycznie do wpisanych przez internautę słów kluczowych; a więc mające szansę go zainteresować. Niektóre serwisy – wykorzystując technikę cookies, czyli zbieranie informacji o internautach (rozpoznawanych poprzez adres IP komputera) i zapisywanie ich w specjalnych plikach – tzw. cookies – budują całe bazy danych dotyczące zainteresowań użytkowników Sieci i ich reakcji na wyświetlane bannery, co pozwala na jeszcze precyzyjniejsze dostosowanie reklamy do konkretnego odbiorcy! Pamiętaj więc, że w Internecie nic nie dzieje się przypadkowo!

MediaBuilder to jeden z prostszych kreatorów wirtualnych, który pomoże ci stworzyć własny banner lub guzik reklamowy

TiPSY

KROK PO KROKU

Jeśli chciałbyś stworzyć swój własny banner reklamowy, poniżej znajdziesz dokładną instrukcję, jak to zrobić.

1. Po pierwsze pomyśl, co chcesz przekazać innym użytkownikom Sieci. Wymyśl jakieś krótkie hasło reklamowe najlepiej oddające zawartość twojej strony.
2. Teraz zaplanuj, z ilu klatek ma się składać twój banner (oczywiście jeśli chcesz, aby był animowany).
3. W dowolnym programie graficznym przygotuj poszczególne klatki. Pamiętaj o kilku podstawowych zasadach! Po pierwsze, nie jest wskazane, aby kolejne ujęcia mocno się różniły kolorem tła. Po drugie, nie zapomnij o ograniczeniach wynikających z wielkości bannera – jego treść musi być czytelna.
4. Gotowe materiały nagraj jako pliki gif.
5. Uruchom program do tworzenia bannerów (znajdziesz go w Sieci) i postępuj zgodnie z poleceniami komputera – większość oprogramowania ma fukcję kreatora (ang. creator lub wizard) prowadzącego cię za rękę przez cały proces. Zazwyczaj przygotowanie bannera ogranicza się do wskazania potrzebnych plików, ich kolejności ukazywania się oraz czasu pomiędzy odsłonami poszczególnych klatek.
6. Zapisz gotowy banner jako gif i gotowe!

Do stworzenia interesującego bannera potrzeba dobrego pomysłu, dzięki któremu internauta zwróci uwagę właśnie na twoją reklamę

Osoby zainteresowane tworzeniem bardziej skomplikowanych bannerów powinny kupić program GIF Animator

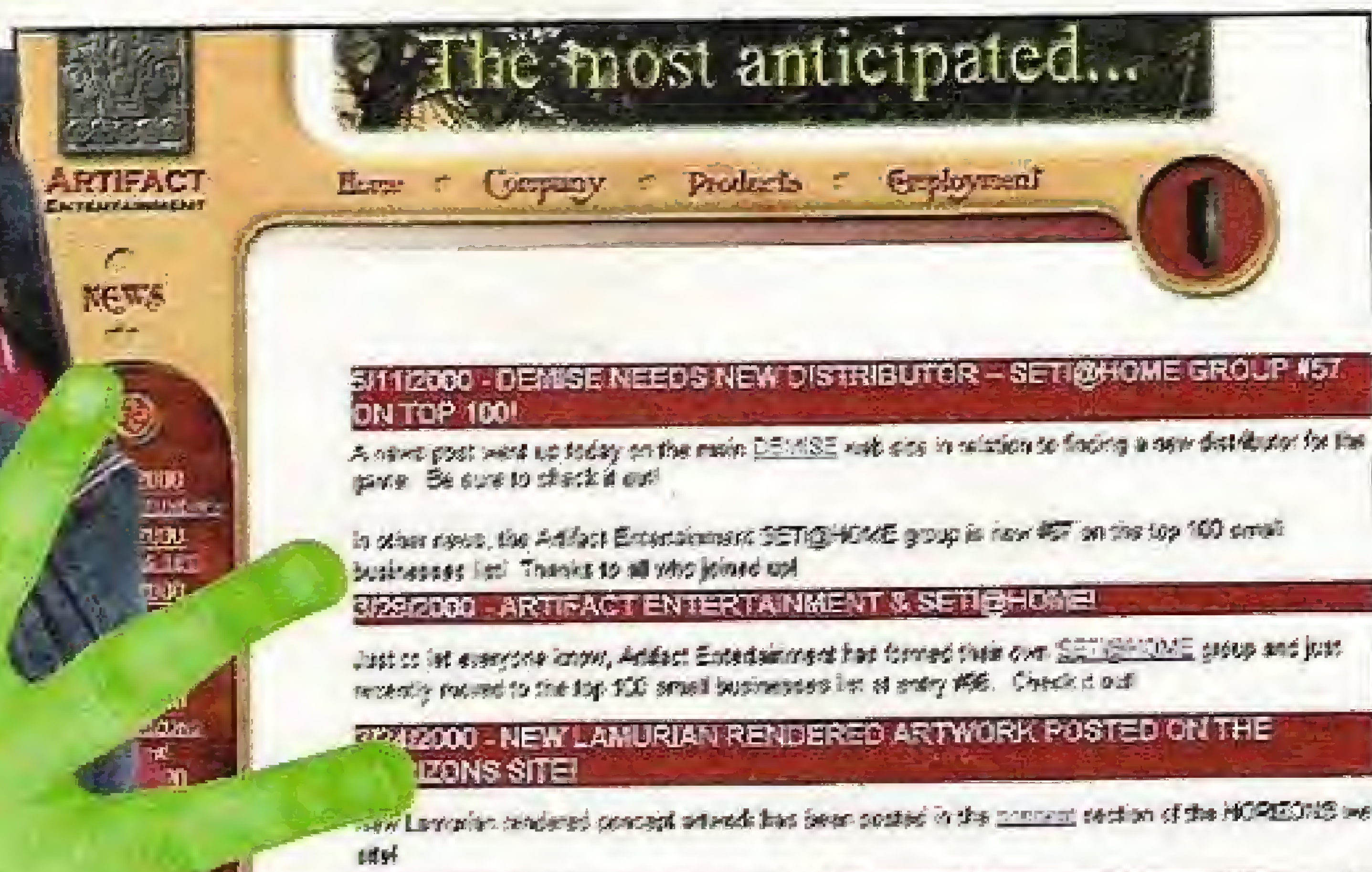
Button Studio firmy Interkodex pozwoli ci zbudować nieskomplikowane, pozbawione animacji, guziki reklamowe

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Szukamy kosmitów

czyli czym zająć komputer?

Globalna sieć tworzona przez setki tysięcy komputerów i miliony ich użytkowników otwiera naukowcom nieograniczone pole do popisu. Aż dziw, że tylko nieliczni decydują się skorzystać z takiej okazji!



Grupy związane z SETI@Home znajdziesz też na stronie producenta gier komputerowych Artifact Entertainment

Wydawałoby się, że życie współczesnych naukowców usłane jest różami. Bogato wyposażone laboratoria mieszczące się w eleganckich, oszklonych budynkach oraz wsparcie w postaci komputerów i nowoczesnych urządzeń badawczych powoduje, że największe odkrycia zdają się być niemal w zasięgu ręki. W rzeczywistości jednak procesory okazują się zbyt wolne, by przetworzyć miliony danych; teleskopy nie są w stanie przybliżyć najodleglejszych gwiazd na tyle, by zobaczyć je w całej okazałości, zaś mikroskopy ukazują wciąż ten sam, doskonale znany świat atomów. Istniejące ograniczenia techniczne wciąż powstrzymują rozwój nauki.

Ale czy rzeczywiście? Czy naukowcy wykorzystują wszystkie dostępne im środki, by odkrywać nieznane? Odpowiedź brzmi „Nie"! Przecież globalna Sieć internetowa wciąż pozostaje niewykorzystanym narzędziem badań! Dostęp do umysłów milionów internautów, do procesorów, w jakie wyposażone są ich komputery, daje nieograniczone możliwości, tymczasem ilość korzystających z nich ośrodków naukowych można policzyć na palcach jednej ręki.

SETI@Home

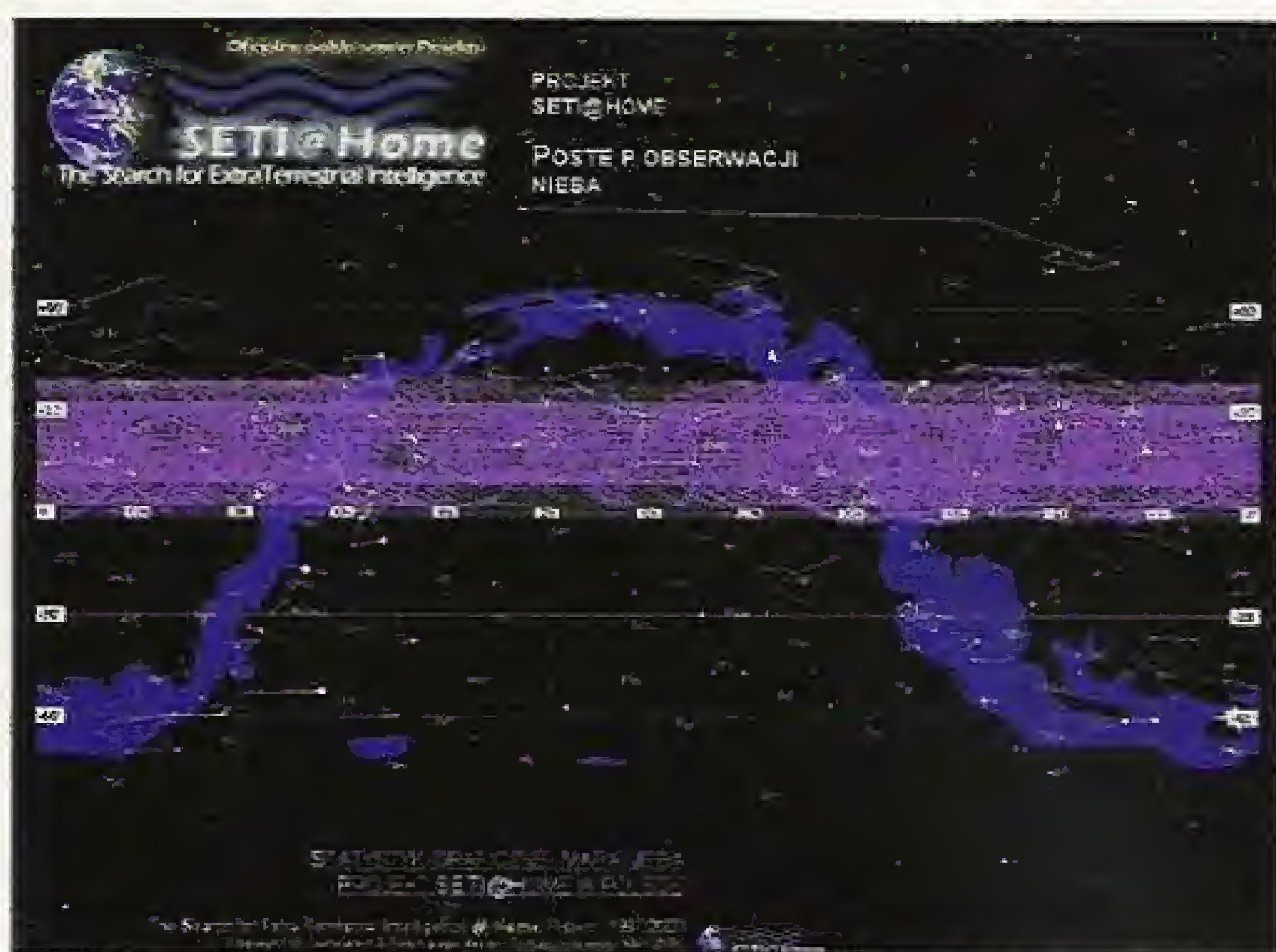
Najsłynniejszym projektem badawczym wykorzystującym Internet jest SETI@Home (The Search for Extra-Terrestrial Intelligence At Home Project). Naukowcy wykorzystują w nim moc komputerów podłączonych do Sieci celem poszukiwania sztucznie wytworzonych sygnałów pochodzenia pozaziemskiego. Ich odnalezienie dowiodłoby istnienia inteligentnych form życia poza naszym układem planetarnym.

Nasłuch emisji radiowej kosmosu prowadzony jest 24 godziny na dobę. Odpowiadający zań największy na świecie radioteleskop Arecibo w Puerto Rico (średnica czaszy 305 metrów) rejestruje nawet najcichsze sygnały, jakie docierają do Ziemi. Poddawane są one bardzo dokładnej analizie cyfrowej, realizowanej w architekturze przetwarzania rozproszonego. W tym celu wykorzystywana jest Sieć oraz podłączone do niej komputery!

> **INFO**
>
> **POLSKA STRONA SETI@Home**
>
> Pod adresem www.setiathome.pl znajduje się polskojęzyczna strona poświęcona projektowi SETI@Home. Zawiera niezwykle obszerną bazę pytań i odpowiedzi dotyczących niemal wszystkich zagadnień związanych z badaniami. Niestety, jej autorzy posługują się skomplikowanym, pełnym technicznych sformułowań językiem. Może on zniechęcić młodszych użytkowników Sieci do udziału w projekcie.

Aby uczestniczyć w poszukiwaniach, wystarczy pobrać niewielki programik (dostępny na wszystkie platformy!) i zarejestrować się

Naukowcy z GAC chcą przebadać miliony ludzi i na tej podstawie stworzyć sztuczną inteligencję. Na stronach Mindpixel możesz się do nich przyłączyć



Bardziej dociekliwi mogą zapoznać się z licznymi danymi statystycznymi czy też mapą przeszukiwanego fragmentu przestrzeni kosmicznej



Przystępując do projektu GAC stajesz się członkiem globalnej wioski, która zajmuje się badaniem ludzkiego umysłu

Aby przyłączyć się do projektu SETI@Home, wystarczy odwiedzić jedną z jego oficjalnych stron (**setiathome.ssl.berkeley.edu**), zarejestrować się, tworząc w ten sposób własne konto, a następnie ściągnąć odpowiedni program zwany klientem (na stronę trudno się dostać, a jej twórcy żalą się, że co sekundę 5-10 razy ktoś puka do ich internetowych drzwi). Jest to zazwyczaj wygaszacz ekranu bądź proces pulpitu o niskim priorytecie. Posiada niewysokie wymagania sprzętowe – w przypadku PC-towskiego systemu Windows wystarczy mu zwykły procesor P166 z 32 MB RAM i 10 MB miejsca na twardym dysku – jest też prosty w obsłudze. Co najważniejsze, nie obciąża komputera, gdyż pracuje w tle. Niestety, każdy uczestnik projektu SETI@Home musi posiadać dostęp do Internetu. Sieć pozwala na pobieranie próbek dźwiękowych pochodzących z Kosmosu, a także na odesłanie wyników przeprowadzonych badań (łączna wielkość jednorazowej przesyłki wynosi około 350 kB).

Uczestniczenie w projekcie SETI@Home jest również swego rodzaju loterią. Kilkanaście dużych firm ufundowało bowiem kosztowne nagrody dla tego uczestnika systemu, na komputerze którego odkryty zostanie sygnał wysłany z Kosmosu przez Obcą cywilizację.

PROJEKT GAC

Chris McKinstry, badacz sztucznej inteligencji rodem z Kanady, postanowił wykorzystać inną zaletę Sieci – jej masowość. Wraz z grupą zaprzyjaźnionych naukowców wymyślił Projekt GAC (The Generic Artificial Consciousness Project). Jego celem jest stworzenie mapy ludzkiego umysłu; modelu, który pozwoli zrozumieć, w jaki sposób przeciętny człowiek postrzega świat. Przez najbliższe 10 lat internauci zwiedzający stronę **www.mindpixel.com** brać będą udział w największym badaniu ankietowym w historii. Analiza materiału obejmującego ponad miliard pytań i odpowiedzi zajmie kolejne trzy lata. I tak w połowie drugiej dekady XXI wieku opublikowany zostanie raport o twierdzeniach uniwersalnych, mających stanowić podstawę przyszłego sztucznego umysłu.

Jeśli odwiedzisz stronę www projektu GAC, zostaniesz poproszony o udzielenie odpowiedzi na 20 pytań. W większości będą to proste stwierdzenia, na które będziesz mógł odpowiedzieć TAK lub NIE (np. „Słonie mają trąby" bądź „Jestem młodą kobietą o niebieskich oczach"). W ten sposób zweryfikujesz ich poprawność; określisz, czy są prawdami uniwersalnymi, prawdziwymi w każdej części świata, czy też nie. Komputer umożliwi ci również zgłoszenie swojego własnego zdania, które zostanie później przedstawione grupie kilkudziesięciu innych internautów.

McKinstry zapowiada, że wzięcie udziału w projekcie GAC będzie opłacalne pod względem finansowym. Udziały w mającej postać spółki akcyjnej Mindpixel.com zostaną rozdane wśród uczestników ankiety. Jeśli więc to olbrzymie badanie ankietowe zakończy się sukcesem, a jego wynikami zainteresują się największe światowe korporacje, miliony ludzi dostaną niemały zastrzyk finansowy. Także i ty powinieneś znaleźć się wśród nich – w końcu czego to się nie robi dla „nauki"!

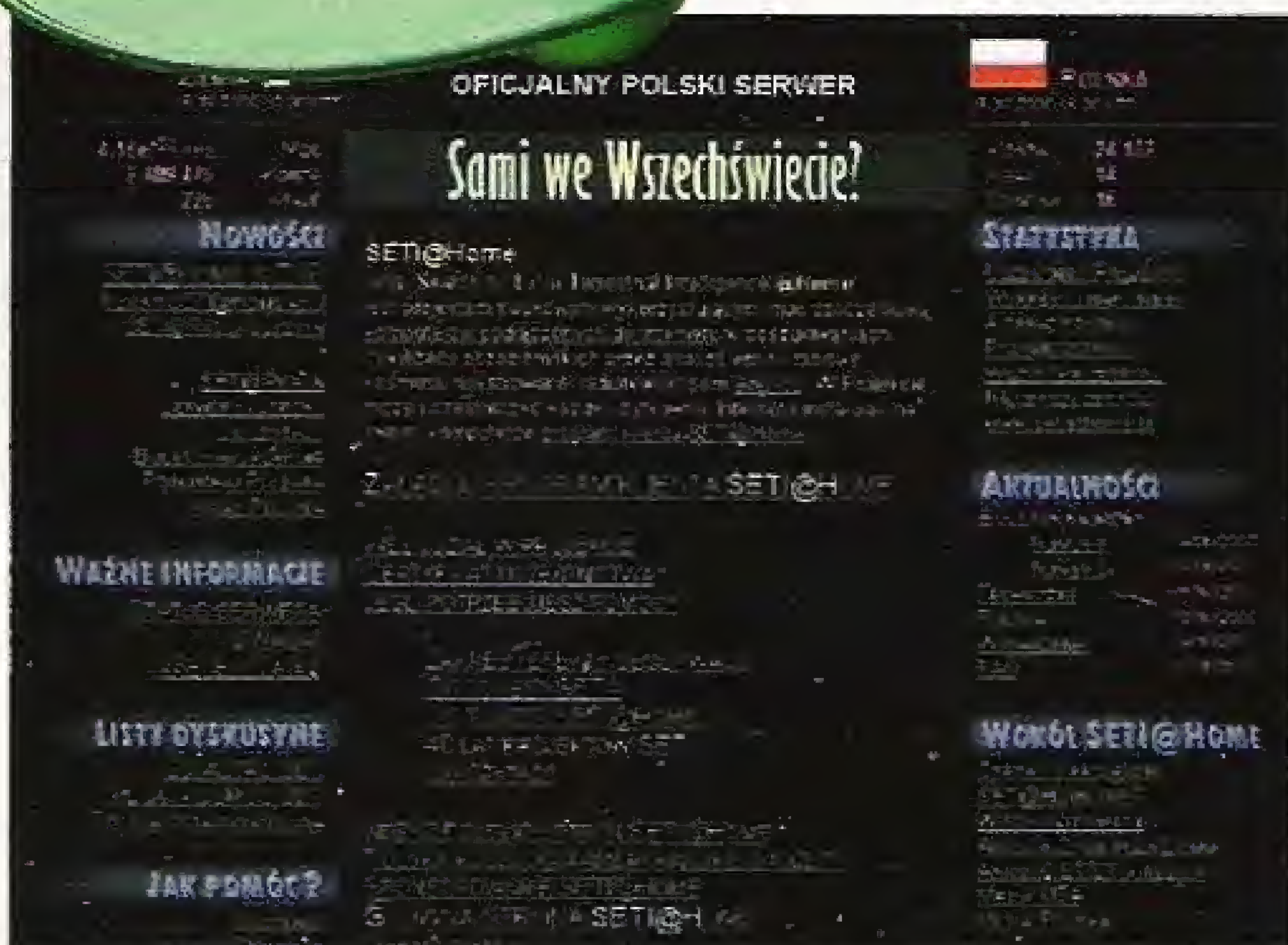
PRZYSZŁOŚĆ W ZASIĘGU RĘKI

Istniejące projekty badawcze, które wykorzystują Internet do zbierania bądź analizy najróżniejszych danych, stają się coraz bardziej znane. Ankiety GAC wypełniło już bowiem kilkadziesiąt tysięcy ludzi, zaś grupy wspierające SETI@Home można znaleźć wszędzie, chociażby na stronach Artifact Entertainment – producentów m.in. gry DEMISE (**www.artifact-entertainment.com**). Rosnąca popularność Sieci oraz świadomość jej nieomal nieograniczonych możliwości z pewnością przyczynią się w najbliższym czasie do powstania kolejnych projektów, w których to internauci, a nie klasyczni naukowcy, grać będą pierwsze skrzypce. I kto wie, czy właśnie nie twój udział w jednym z nich przyczyni się do powstania lekarstwa na AIDS czy też technologii, która powstrzyma powiększanie się dziury ozonowej. Zastanów się dobrze. Czy nie chciałbyś być człowiekiem, który uratuje świat?

INFO

CZY WIESZ, CO LICZY TWÓJ KOMPUTER?

Poza niewątpliwymi zaletami wynikającymi ze wspólnej pracy kilkunastu milionów komputerów z całego świata pomysł ten wiąże się także z pewnymi zagrożeniami. O ile nie ma problemu, jeśli chodzi o naukowców szukających kosmitów lub zajmujących się innymi szlachetnymi zadaniami, to zagrożenie mogą stanowić wszelkiego typu szaleńcy. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby – mówiąc, że szukają np. szczepionki przeciwko AIDS – wykorzystali moc obliczeniową światowej Sieci do ulepszania... broni chemicznej lub atomowej!



Projekt SETI@Home stał się tak popularny, że jego autorzy przygotowali nawet osobne strony w kilkunastu językach świata dotyczące całej akcji

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcie: Stockbyte

NAJLEPSZE STRONY WWW

Od pewnego czasu dostajemy dużo listów z propozycjami najlepszych stron WWW. Na początku wydawało nam się to dziwne, bo nie ogłaszaliśmy żadnego głosowania...

...potem jednak zrozumieliśmy, o co chodzi. Jeżeli istnieje lista TOP 20 najlepszych gier, to dlaczego nie zrobić listy TOP 5 stron z Sieci? Dlatego też ogłaszamy nieustające głosowanie na NAJLEPSZE STRONY WWW. Prosimy przesyłać na nasz adres (taki sam, jak w przypadku listy TOP 20) po 5 propozycji najciekawszych stron. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody. A w tym numerze proponujemy TOP 5 złożone z naszych faworytów i głosów, które już nadeszły (wszystkim głosującym dziękujemy za podsunięcie nam pomysłu!).

1 GOOGLE

WWW.GOOGLE.COM

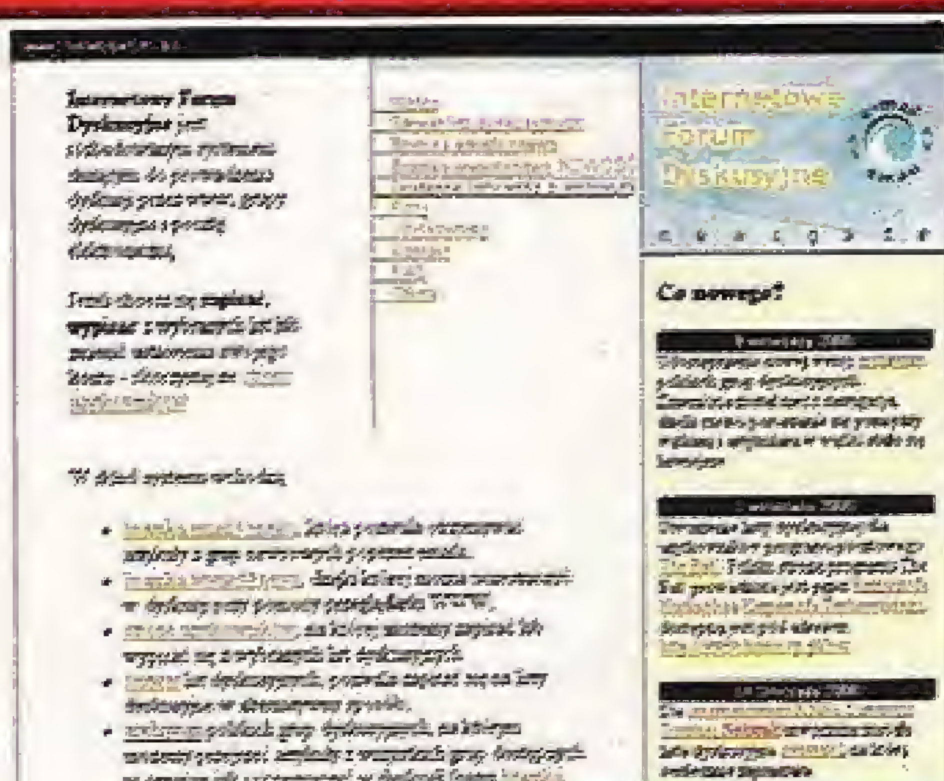
Jeszcze trzy lata temu o wyszukiwarce Google nie słyszał nikt. Tymczasem dziś ów tajemniczy projekt studentów i pracowników Uniwersytetu Stanford („ojczyzna" katalogu Yahoo!) plasuje się w czołówce najpopularniejszych serwisów świata. Jego główną zaletą jest nowatorski system wyceny znalezionych stron. Google za najlepsze uważa te, do których prowadzi największa liczba linków. Oznacza to, że witryny polecane przez twórców stron znajdą się wyżej niż witryny mniej popularne, za to bardziej reklamowane! Google pozwala również określić język wyszukiwania oraz liczbę wyświetlanych adresów. Niestety, jego szata graficzna pozostawia sporo do życzenia. Jest mało efektowna, zupełnie jakby pochodziła sprzed kilku lat...

Google
Google Search · I'm Feeling Lucky
Google index: 1,060,000,000 web pages

2 BRAMKA NEWSGATE

WWW.NEWSGATE.PL

Pojęcie bramki kojarzy się przeciętnemu internaucie z witryną, z której wysyłać można wiadomości SMS. Tymczasem w Sieci istnieją również innego typu bramki – chociażby te newsowe. Służą one do wysyłania wiadomości (postów) na grupy dyskusyjne bezpośrednio z poziomu strony www. Umożliwia to pominięcie skomplikowanego procesu konfigurowania serwera newsowego we własnym programie pocztowym. Serwis newsgate.pl umożliwia uczestniczenie w kilkuset newsgrupach; wśród nich znajdziesz oczywiście te najpopularniejsze: pl.rec.film; pl.rec.gry.komputerowe, pl.soc.polityka i pl.rec.hihot. Całość działa dość wolno, jednak możliwość uczestniczenia w dyskusjach na forum publicznym z pewnością rekompensuje tę niedogodność.



3 ONE TWO SOLD

WWW.ONETWOSOLD.COM

Serwis aukcyjny Allegro wreszcie doczekał się naprawdę potężnego konkurenta. W dniu 4 października 2000 roku austriacka firma One Two Sold otworzyła swoją pierwszą witrynę w polskim Internecie. Ta póki co nie zdobyła popularności, jednak intensywna kampania reklamowa, łącznie z rozwieszanymi po całym kraju billboardami z pewnością uczyni swoje. Najważniejszymi zaletami nowego serwisu są obecnie przejrzystość oraz prostota obsługi. Imponuje również fakt zawarcia licznych umów z dużymi przedsiębiorstwami, dzięki którym na sprzedaż trafią towary po naprawdę atrakcyjnych cenach. Jednak z drugiej strony Allegro wciąż ma dużo większą bazę użytkowników, a co za tym idzie – artykułów wystawionych do zlicytowania. Warta milion dolarów umowa z portalem Onet.pl dowodzi, że serwis ów nie zamierza ustępować Austriakom pola.



OSZUST WWW.OSZUST.COM

4

Na bardzo oryginalny pomysł wpadł niedawno Piotr Chlipalski, twórca serwisu Oszust.com. Samonapędzająca się plaga hochsztaplerów i cwaniaków przeraziła go do tego stopnia, że założył stronę ujawniającą metody, jakimi ci ludzie się posługują. Autor liczy na pomoc internautów. Zarzeka się, że na swojej witrynie opublikuje każdy wiarygodny opis działania naciągaczy. Dzięki temu osoby zwiedzające serwis będą miały dostęp do całej bazy trików stosowanych przez oszustów; będą mogli uczyć się na cudzych błędach. Piotr Chlipalski zaznacza jednak, że póki co na stronie nie będą publikowane żadne nazwiska – groźba ewentualnych procesów sądowych jest, niestety, zbyt realna, a koszty wynajęcia dobrego prawnika niebotycznie wysokie.

HOLLYWOOD WWW.HOLLYWOOD.COM

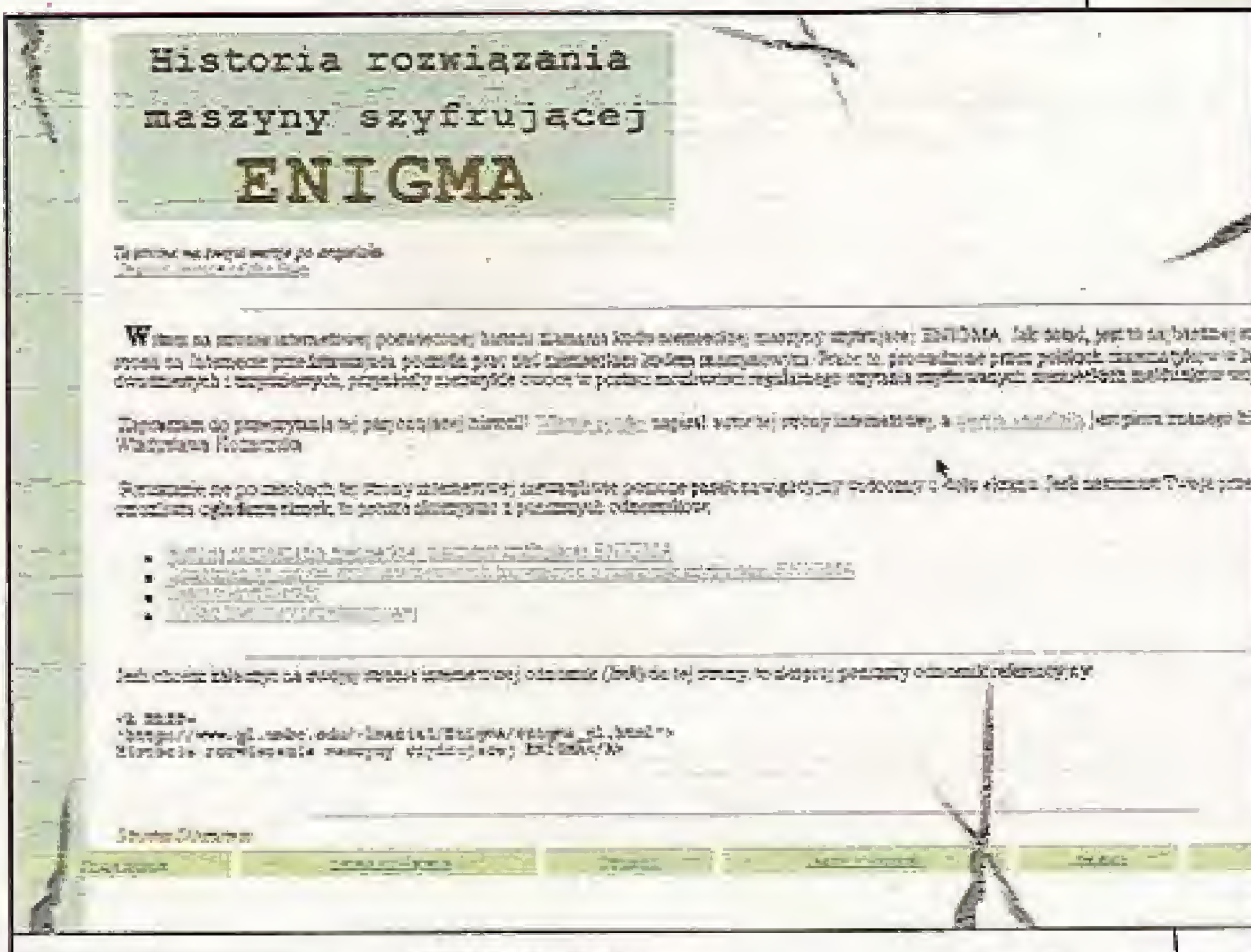
5

Przemysł rozrywkowy jest jedną z najprężniej rozwijających się dziedzin amerykańskiej gospodarki. Widać to również w Internecie – strona Hollywood.com z roku na rok obrasta w piórka. To już nie tylko recenzje najnowszych filmów oraz wywiady z podrzędnymi gwiazdkami, ale i całe medialne imperium przesycone zdjęciami z planów zdjęciowych, plotkami z życia gwiazd, notowaniami najczęściej oglądanych tytułów oraz sklepami umożliwiającymi m.in. zakup biletów na pokazy specjalne. Nie zabrakło oczywiście obecnych na wszystkich liczących się serwisach filmowych biografii gwiazd, trailerów, plakatów czy relacji z festiwali. Ciekawostką jest natomiast możliwość odszukania najbliższego kina, w którym grany jest dany film. Szkoda tylko, że oferta ta ograniczona jest do terenu Stanów Zjednoczonych.

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

TAJEMNICA KODU ENIGMY

Czy wiesz, co to takiego Enigma? To specjalna maszyna szyfrująca, której używano w czasach II wojny światowej. Legenda prawie taka sama jak Titanic, ale z tą różnicą, że on miał być niezatapialny, a jej szyfrowanie niemożliwe do złamania. Kogo jednak interesują takie starocie, pomyślisz. Nic bardziej mylnego. Ostatnio głośna była historia kradzieży jednego z trzech zachowanych do naszych czasów egzemplarzy Enigmy. Złodziej zażądał za jej oddanie... 25 000 funtów! Nic dziwnego, w końcu wartość tego zabytku jest oceniana na 4 razy więcej. Jak widać, Enigma ma swój czar nawet teraz... Do tego wszystkiego do odkrycia jej tajemnicy przyczynili się Polacy!



Na stronie http://userpages.umbc.edu znajdziesz więcej informacji o historii rozwiązania tajemnicy Enigmy



ENIGMA WKRACZA NA SCENĘ

Zanim Enigma pojawiła się na arenie wielkiego szpiegostwa, musiała długo czekać na swoją wielką chwilę. Niemiecki wynalazca Arthur Scherbius skonstruował ją już w 1918 roku, ale przez długi czas służyła do szyfrowania korespondencji między niemieckimi firmami. Wojsko niemieckie wolało kodowanie ręczne, które nie było zbyt trudne do złamania. Trzeba było jednak wymyśleć coś lepszego, bo zbliżała się wojna. Wtedy właśnie zainteresowano się Enigmą.

Dzięki temu Niemcy długo czuli się pewnie. Kod maszynowy wydawał się tak skomplikowany, że nie obawiali się o bezpieczeństwo swoich komunikatów. Na wszelki wypadek zastosowano jednak pewien podstęp. W 1926 roku wprowadzono do powszechnego użycia w wojsku zmodyfikowaną wersję Enigmy, ale pozostawiono jej wersję podstawową w sprzedaży. Było to bardzo sprytne, bo gdyby nagle wycofano ją ze sklepów, z pewnością wzbudziłoby to podejrzenia (a wróg czyhał za każdym rogiem...).

TRUDNE ŻYCIE DESZYFRANTA

Takie działania na nic się jednak zdały. Pojawiło się kilku geniuszy, którzy pokonali Enigmę. Była to emocjonująca walka, godna zmagań Tysona i Gołoty. I wygrali ją Polacy! W 1929 roku w Instytucie Matematyki Uniwersytetu Poznańskiego utworzono na wyraźne polecenie Sztabu Głównego Wojska Polskiego kurs kryptografii. Dzięki temu miano znaleźć najzdolniejszych matematyków. Również bardzo oryginalny końcowy egzamin miał swój ukryty cel. Było to zadanie polegające na złamaniu jednego z wcześniejszych kodów niemieckich. Zwycięzców wyłoniono aż trzech: Mariana Rejewskiego, Jerzego Różyckiego i Henryka Zygalskiego. Był to jednak dopiero początek. W 1930 roku cała trójka spotkała się ponownie w Biurze Szyfrów Sztabu Głównego Wojska Polskiego i zaczęła pracować nad deszyfracją kodu Enigmy. W dzisiejszych czasach do deszyfrowania wielu kodów wystarczy dobry komputer. Wtedy jednak nie było takich cudów techniki. Jednak polscy kryptografowie nie poddali się! Do tego szefowie Biura Szyfrów postanowili udostępnić im tajne materiały wywiadowcze w postaci meldunków niemieckich, kodowanych za pomocą kodu

INFO

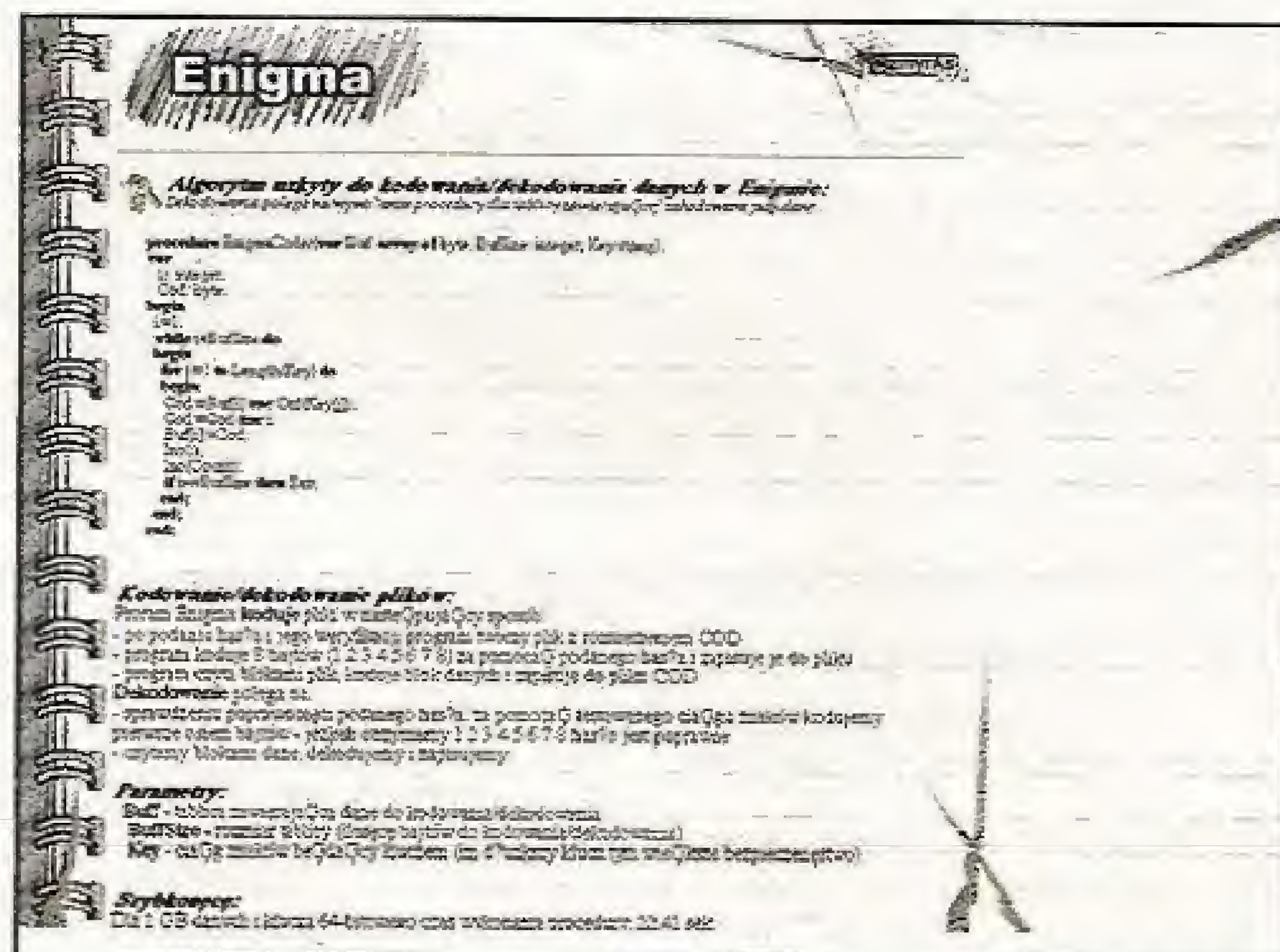
Na co komu szyfrowanie?

Mimo że techniki szyfrowania wiadomości najbardziej interesują wojsko (wiadomo, co by się stało, gdyby wróg przechwycił tajne rozkazy), są również wykorzystywane w innych dziedzinach życia. Praktycznie wszystkie cenne dane przesyłane w formie elektronicznej, a więc np. zapisy operacji bankowych czy numery kart kredytowych są odpowiednio kodowane. Dzięki temu zmniejsza się ryzyko wykorzystania tych informacji przez osoby niepowołane. Co prawda współczesne kody są znacznie bardziej skomplikowane, niż np. szyfr Enigmy, ale – dzięki komputerom – łatwiej też je złamać. Mimo to i tak skutecznie chronią dane przed ciekawskimi amatorami.



Enigma, najsłynniejsza maszyna szyfrująca, na pierwszy rzut oka wygląda bardzo niepozornie. A jednak, by ją rozgryźć, trzeba było wielu lat pracy





Chcesz pobawić się w szyfrowanie wiadomości? Zajrzyj na stronę http://free.polbox.pl:80/c/czmyras/enigma.html

maszynowego oraz niezmodyfikowanej wersji Enigmy. Po pewnym czasie zauważyli oni zależność w kodowanych wiadomościach, ale to nie wystarczyło do zwycięstwa nad sprytną Enigmą. Od czego są jednak tajni agenci? Bardzo ważną rolę w całej historii odegrał francuski agent Hans-Thilo Schmidt Asche. Pochodził on z niemieckiej rodziny, a dzięki rekomendacji brata, majora Rudolfa Schmidta, dostał pracę przy niszczeniu starych kodów w niemieckim Centrum Szyfrów. Nie wykonywał jednak swojej pracy zbyt dobrze – sprzedawał dokumenty przeznaczone do zniszczenia wywiadowi, który przekazywał je zespołowi polskiemu.

WIELKI FINAŁ

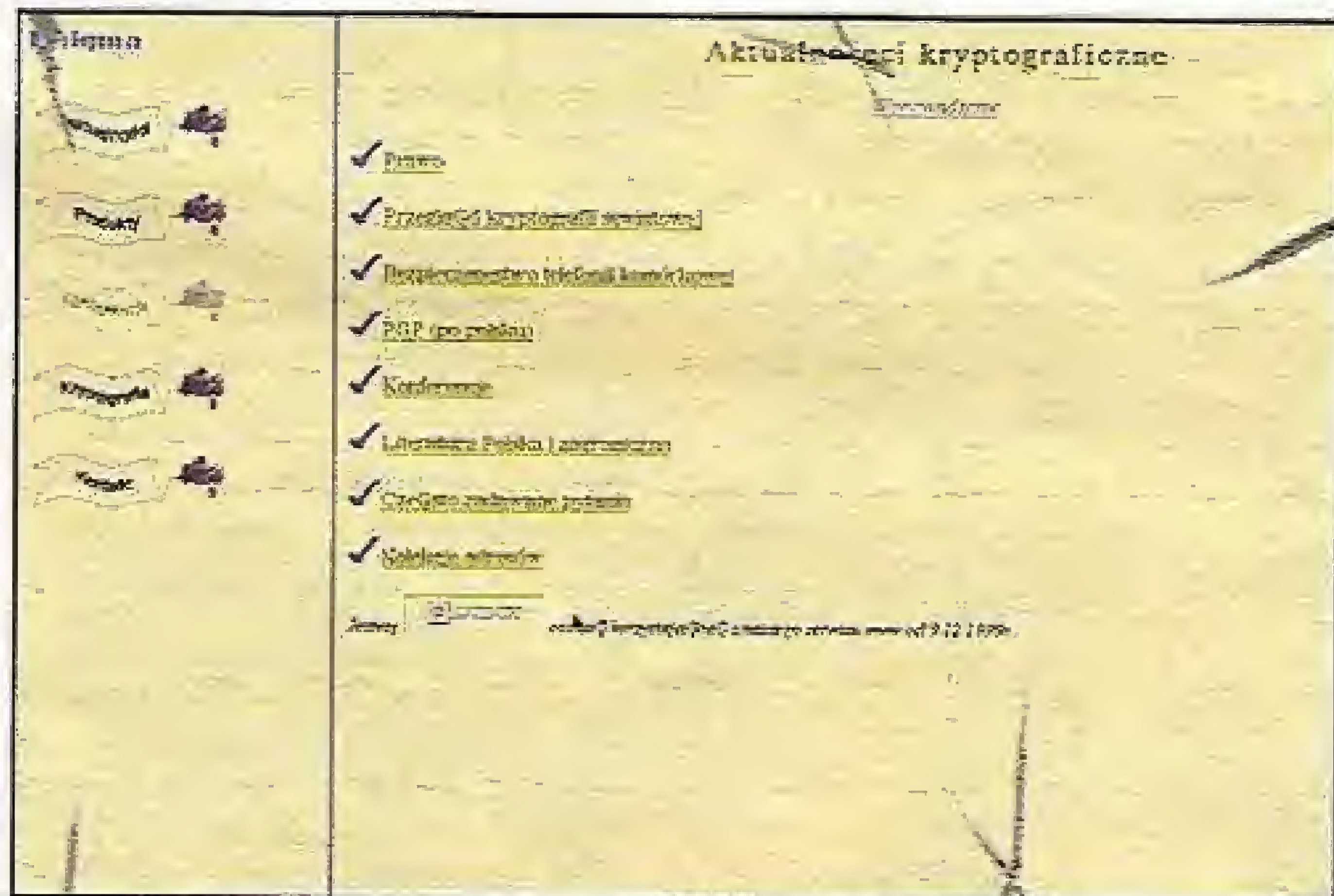
Niemcy także nie próżnowali i często dokonywali zmian w konstrukcji maszyny, a w 1937 roku wprowadzili dodatkowe połączenia, które zwiększyły liczbę możliwych kombinacji. Polacy jednak deptali im po piętach. W 1936 roku Marian Rejewski skonstruował cyklometr, który pozwalał na ustalenie najczęściej stosowanych kodów szyfrujących. W jakiś czas później Jerzy Różycki wynalazł zegar umożliwiający ustalenie sposobu ustawienia szyfru Enigmy. A potem błyskotliwym sukcesem stało się zbudowanie tzw. bomby kryptologicznej – urządzenia, dzięki któremu w krótkim czasie można było sprawdzić kilka tysięcy kombinacji Enigmy. Kolejnym ważnym wynalazkiem okazały się tzw. płachty (wynalezione przez Henryka Zygalskiego), czyli perforowane arkusze, które po nałożeniu umożliwiały odnalezienie powtarzających się miejsc w układzie szyfru.

Ostatecznie w 1933 roku polskim kryptologom udało się opracować sposób szyfracji wiadomości za pomocą Enigmy. Jej tajemnica została odkryta! W ten sposób jedna z bardziej interesujących zagadek II wojny światowej została rozwiązana, a Polacy trafili na stałe do encyklopedii. Szkoda tylko, że na Zachodzie przez długi czas uważano, że złamanie tajemnicy Enigmy było zasługą tamtejszych służb. Kolejny raz okazało się, że sukces ma wielu ojców. Dopiero niedawno angielski książę Andrzej na spotkaniu z premierem otwarcie pogratulował Polakom tego osiągnięcia. Wprawdzie lepiej późno niż wcale, ale szkoda, że nie wszyscy genialni autorzy sukcesu doczekali takiej chwili.

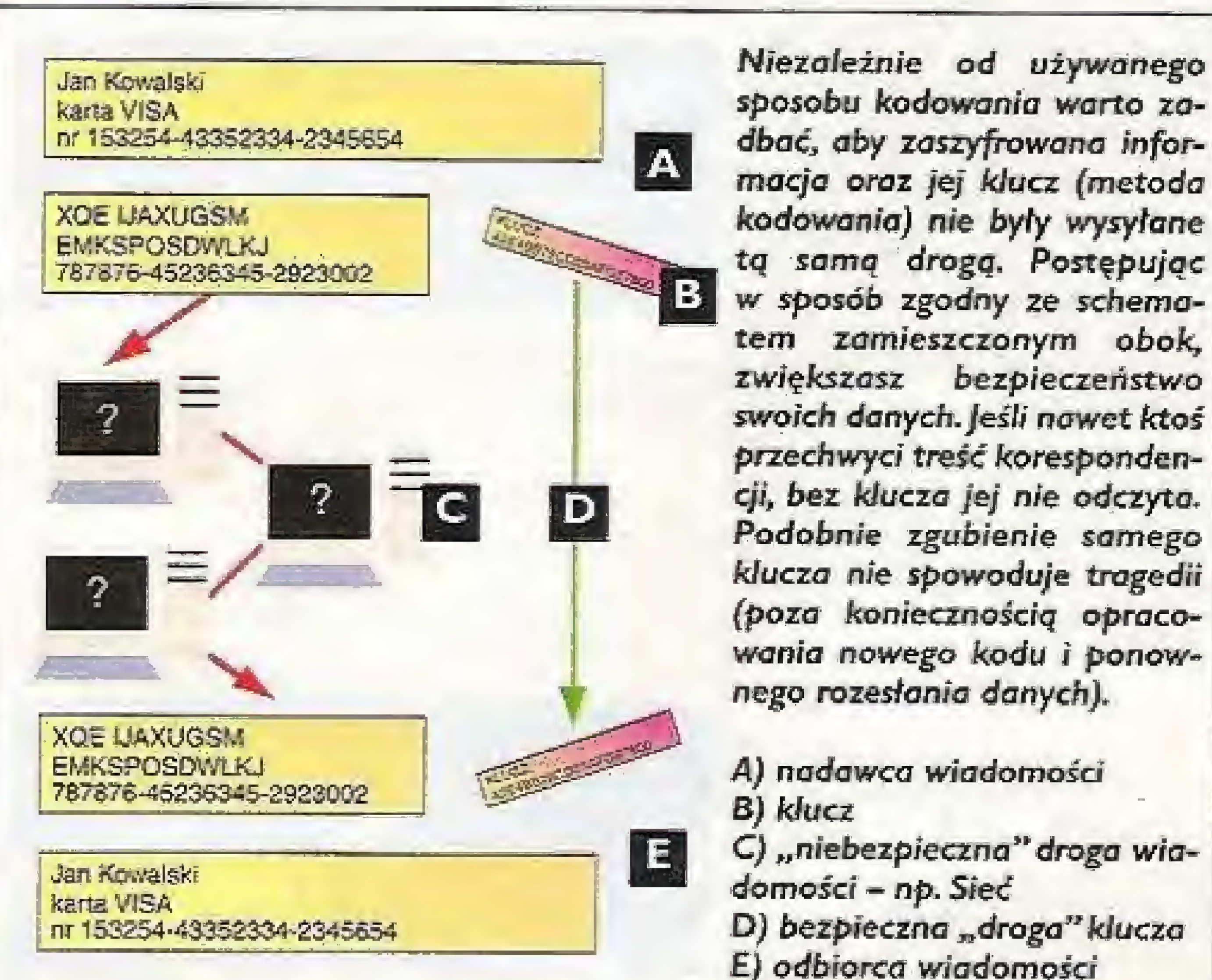
INFO

Kodowana telewizja

Również nadawcy telewizyjni szybko się przekonali, że kodowanie programów jest świetnym sposobem zarabiania pieniędzy. W przypadku zwykłego sygnału (nadawanego z anten naziemnych bądź satelitów) każdy mógł oglądać np. najnowsze filmy, nic nie płacąc. Kodując sygnał i sprzedając dekodery z odpowiednimi kartami (zawierającymi dane o sposobie odszyfrowania sygnału), można łatwo ograniczyć liczbę oglądających, zmuszając ich do płacenia. Podobnie jak w przypadku innych kodów i szyfrów, również tutaj szybko znalazło się „domowe" rozwiązanie tego problemu – wystarczy zwykły PC ze specjalnym oprogramowaniem... Jak widać Polak potrafi... Jednak i nadawcy nie próżnują – nie dosyć, że regularnie zmieniają kod, to na dodatek opracowują coraz trudniejsze systemy kodowania programów.



Aktualności kryptograficzne pod adresem www.enigma.co.pl/kryptografia to skarbnica wiedzy na temat kodowania



Niezależnie od używanego sposobu kodowania warto zadbać, aby zaszyfrowana informacja oraz jej klucz (metoda kodowania) nie były wysyłane tą samą drogą. Postępując w sposób zgodny ze schematem zamieszczonym obok, zwiększasz bezpieczeństwo swoich danych. Jeśli nawet ktoś przechwyci treść korespondencji, bez klucza jej nie odczyta. Podobnie zgubienie samego klucza nie spowoduje tragedii (poza koniecznością opracowania nowego kodu i ponownego rozesłania danych).

A) nadawca wiadomości
B) klucz
C) „niebezpieczna" droga wiadomości – np. Sieć
D) bezpieczna „droga" klucza
E) odbiorca wiadomości

Tekst: Tomasz „Porlock" Zieliński; Zdjęcia: PAP/EPA, Archiwum Wyd. H.Bauer

UCIEKAJĄCE KURCZAKI

Ferma Kurza – najgorsze miejsce, w którym przyszło im żyć. Codziennie muszą walczyć o przetrwanie. I nagle ktoś rzuca hasło: „Wielka ucieczka”. To Ginger – najodważniejsza kurczaczka pod słońcem

Kurczaczka? A owszem, owszem. Ginger jest jeszcze młodą kurą i bliżej jej do klasycznego kurczaka niż do statecznej kwoki spędzającej dni i noce na ocieplanej grzędzie. I to właśnie jej młodzieńcza fantazja oraz niechęć do pogodzenia się z losem sprawiły, że na fermie zaczęła kiełkować myśl o ucieczce.

Bezpośrednią przyczyną buntu stała się właścicielka wielkiego kurnika, pani Tweedy. Kobieta ta już od dawna prowadziła biznes żelazną ręką. To z jej polecenia kura, która nie dostarczyła jaja na śniadanie, szedł na przemiał. Przerabiano go na rosół, gorące skrzydełka bądź zapiekano i podawano wraz z frytkami. Więźniowie fermy już od dawna myśleli o ucieczce, jednak drut kolczasty skutecznie zniechęcał ich do podejmowania jakichkolwiek działań.

Czarę goryczy przelało jednak zainteresowanie się pani Tweedy pasztetami z drobiu, a ściślej ich produkcją. Niskokaloryczne ptasie mięso znów zyskiwało na popularności i martwe kurczaki stawały się cennym towarem. Dlatego też Ginger postanowiła zwiać.

Jeszcze tego samego dnia pomoc zaoferowali jej przyjaciele, a także tajemniczy samotnik imieniem Rocky, który spadł na farmę prosto z nieba, a raczej z cyrku. I w tym właśnie gronie powstał Plan. Plan, który miał pomóc kurczakom w odzyskaniu upragnionej wolności. Czy jednak ucieczka z najlepiej strzeżonej fermy na świecie jest w ogóle możliwa?

Kura jest po to, by znosić jaja, dużo jaj. Tak przynajmniej twierdzi pani Tweedy

Tak właśnie zaczyna się jeden z najciekawszych obrazów tego roku, zatytuowany dość dziwnie „Uciekające kurczaki”. Nakręcili go pracownicy słynnego na cały świat zespołu Aardmana. Ludzie ci już od wielu lat uchodzą w Hollywood za największych specjalistów od animacji kukiełkowej. To oni stworzyli nagrodzony Oskarem film krótkometrażowy „Wściekłe Gacie”, który wraz z serią przygód psa Gromita odbył triumfalny pochód przez ekrany całego świata. Sensacyjna przypowieść o pingwinie, który zapragnął ukraść niezwykle cenny kryształ, i o elektronicznych spodniach, które w tym celu przygotował, podobała się również widzom w Polsce. Wielu kinomanów przylepiło jej nawet plakietkę obrazu kultowego, co przecież nie zdarza się często. I już dziś wiadomo, że sukces ten powtórzą „Uciekające kurczaki”. Premierom tego filmu w Stanach Zjednoczonych, Hiszpanii i Niemczech towarzyszyło wielkie zainteresowanie publiczności, która szczelnie wypełniała sale podczas projekcji. Niektórzy oglądali film nawet po kilka razy. Niesamowity humor, cudowni bohaterowie, miłość i przyjaźń, spora dawka emocji oraz strachu stanowiły mieszankę, która zachwyciła wszystkich.

W początkowych stadiach produkcji nic nie zapowiadało tak olbrzymiego sukcesu. Realizatorzy ryzykowali – robili film dla starszych, a jednak korzystali z klasycznej animacji,

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy UIP ITI możecie wygrać 10 koszulek z „Uciekającymi kurczakami”! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywał się nagrodzony Oskarem film zespołu Aardmana?

Cip, cip, kochane kurczaczki. Chodźcie do tatusia, dam wam pyszne ziarno. A jak będziecie niegrzeczne, przerobię was na rosół!

Życie na farmie nie jest proste, przed kurzymi mieszkańcami pojawiają się coraz trudniejsze zadania. Jedynym wyjściem jest ucieczka

Premiera 25 października

pojawiającej się na ogół w dobranockach dla dzieci. Ponadto bohaterami swej opowieści uczynili kury. Zwierzęta te z rzadka pojawiały się w kinie. „Koty, kaczory, niedźwiedzie, myszy, psy i króliki bywały gwiazdami wielkiego i małego ekranu, ale kto by tam oglądał film o drobiu uciekającym z fermy jajecznej?" – zastanawiali się producenci.

Przeszkodę stanowiła również technika. Kury, zwierzęta o patykowatych nogach, opierzone aż po sam dziób, nie stanowiły wdzięcznego materiału dla pracujących w plastelinie animatorów. Dlatego też pracownicy Aardmana skorzystali z lateksu wzmocnionego silikonowym korpusem. Pod tak skonstruowanym płaszczykiem ukryli całą maszynerię umożliwiającą technikom zdalne sterowanie lalkami. Co ciekawe, prawie każdego kuraka stworzono podwójnie. Większy model wykorzystywany był w scenach czysto kurzych, mniejszy – podczas kręcenia zdjęć panoramicznych oraz spotkań ptactwa z ludźmi. Łącznie zaprojektowano 300 dużych zwierzaków i 130 małych. Zajęło to twórcom ponad pół roku.

Następnym etapem produkcji było tchnięcie w kukiełki życia. Trudniło się tym 40 specjalistów nadzorowanych przez dwóch reżyserów. Praca nie była prosta, na jedną sekundę czasu kinowego składają się bowiem 24 klatki filmowe, z których każda musi być inna. Bohaterom co chwila trzeba coś zmieniać – a to delikatnie zakrzywić głowę, a to dodać uśmiech, przestawić nogę czy poprawić uczesanie. Do tego dochodziła konieczność animowania rekwizytów znajdujących się na planie. Gdy zaś animatorzy po długich staraniach ustawili wszystko tak, jak być powinno, robili jedno zdjęcie, po czym zaczynali pracę od nowa. I dopiero ujęcia puszczone w przyspieszonym tempie stwarzały wrażenie ruchu... Nie należy więc się dziwić, że – mimo jednoczesnego prowadzenia aż 28 planów filmowych – twórcy „Uciekających kurczaków" mogli nakręcić zaledwie 10 sekund filmu dziennie.

Film ma rewelacyjne i bardzo śmieszne dialogi, a każda z postaci czymś się wyróżnia, więc raczej nie ma szans, że sympatyczna Ginger do spółki z Rockym nie przypadną ci do gustu. Przygotuj się też na dodatkowe atrakcje. W listopadzie ukaże się gra komputerowa firmy Eidos, zatytułowana „Chicken Run" (tak brzmi oryginalny tytuł filmu)... Kurczakomania trwać będzie wiecznie!



Ginger i Mac przygotowują plan ucieczki. Po drodze czeka je wiele przeszkód, ale perspektywa wolności dodaje im skrzydeł (choć kury nie potrafią latać)!

Mysz za drobną opłatą skombinuje wszystko, czego potrzeba do ucieczki

Jedyny kogut na fermie poczuł się zagrożony, gdy przybył Rocky



Pani Tweedy, właścicielka fermy, nie zna litości. Jeśli któraś kura nie zniesie na czas jajka, marny jej los. Przerobi się ją na pasztet!

Tekst: Michał Józef Zacharzewski, Zdjęcia: Materiały prasowe UPI-ITI

NOWOŚCI

Z OSTATNIEJ CHWILI

● **NOWA PŁYTA DLA AMD DURON**
Jest już dostępna w sprzedaży nowa płyta główna firmy Acorp 7KTA, przeznaczona do współpracy z procesorami AMD Duron. Konstrukcja bazuje na chipsecie VIA KT133 i została wyposażona w gniazdo Socket A. Częstotliwość pracy magistrali systemowej można ustawiać z poziomu BIOS od 100 do 133 MHz co 1 MHz. Cena Acorp 7KTA wynosi 620 złotych.

● **KOLEJNY EMULATOR PLAYSTATION**
Firma Connectix udostępniła bezpłatną, demonstracyjną wersję emulatora konsoli PlayStation – Virtual Game Station. Pod adresem: www.connectix.com można pobrać werję dla PC i Macintosha. Emulator wymaga co najmniej komputera Pentium II 266 MHz z 32 MB RAM i 75 MB wolnego miejsca na twardym dysku. Cena pełnej wersji Virtual Game Station wynosi około 200 złotych.

● **NADAL SZUKAMY UFO**
Miłośnicy małych, zielonych ludzików mogą czuć się usatysfakcjonowani. Na stronie WWW projektu SETI@Home znajdą najnowszą wersję programu pozwalającego uczestniczyć w ogólnoświatowym projekcie poszukiwań kosmitów. A więc do dzieła: setiathome.ssl.berkeley.edu

● **KOLEJNY BŁĄD MICROSOFTU**
Łowca błędów w programach Microsoftu, Georgi Guninski, wyszukał kolejny błąd, tym razem w Internet Explorer 5.5. Według niego, korzystając z luk w programie, można za pomocą dowolnego (podłączonego przez Sieć) komputera nie tylko odczytywać pliki, ale też zapisywać i uruchamiać programy na komputerze korzystającym z IE 5.5! Przedstawiciele Microsoftu poinformowali, że już pracują nad tym problemem. Na 5000 wykrytych do tej pory błędów w oprogramowaniu Microsoft usunął zaledwie 400 z nich.

● **SZÓSTY NETSCAPE!**
Netscape Communications zaprezentował trzecią (i jednocześnie już ostatnią) wersję testową swojej przeglądarki internetowej – Netscape 6. W szóstej edycji zmieniono wygląd interfejsu programu tak, aby był bardziej czytelny i wygodniejszy w obsłudze. Ostateczna wersja Netscape 6 ma być gotowa pod koniec tego roku.

● **MAXTOR I QUANTUM RAZEM**
Maxtor Corporation i Quantum Corporation – jedni z większych producentów dysków twardych – poinformowali o połączeniu obydwu koncernów. „Nowa" Maxtor Corporation zaoferuje bogatą ofertę urządzeń dla komputerów domowych oraz firm.

● **POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI**
Na stronach serwisu Slashdot można znaleźć informację o powrocie na rynek... ZX81 (przodka popularnego komputerka ZX Spectrum – urządzonka ze śmieszną, gumową klawiaturą). Podobno ktoś zakupił całą partię tego „nowoczesnego" produktu i chomikował dziesięć lat, aby w końcu sprzedać z zyskiem... Ciekawe, czy wkrótce pojawią się ogłoszenia o możliwości zakupu Commodore C64, Atari 800 XL, a może Amstrada 6128.

● **NOWA AKCJA ANTYPIRACKA**
Teraz znana czytelnikom CLICK! organizacja BSA postanowiła zająć się piratami pochodzącymi z agencji reklamowych, wydawnictw, biur projektowych, studiów graficznych oraz szkół prywatnych. Wybrane firmy otrzymały kasetę wideo z relacją z przeszukania jednego z biur projektowych. Nagranie to ma za zadanie przekonać użytkowników, aby w ciągu 45 dni pozbyli się pirackich kopii. Po tym czasie BSA zapowiada nową akcję przeciw piratom.

● **NETIA X2**
Z usług dostępu do Sieci Internetii korzysta już prawie 25 tysięcy osób (pod koniec czerwca było ich jedynie 12 tysięcy). Poza dostępem do Sieci, firma oferuje też usługi telekomunikacyjne, a w przyszłości chce stać się właścicielem sieci komórkowej UMTS.

● **NOWA STRONA WWW FIRMY LEM**
...jest dostępna pod adresem www.lem.com.pl

SPRZĘT — SUPERSZYBKIE DANE

Seagate oferuje najszybszy dysk na świecie...



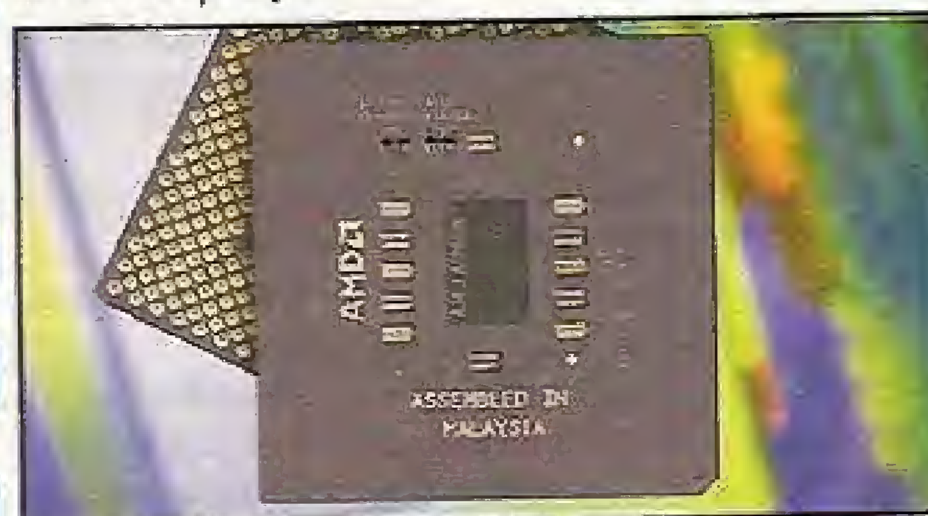
Seagate Technology poinformowała o wprowadzeniu na rynek dysku Barracuda ATA III, jedynego w branży dysku czwartej generacji ATA o prędkości 7.200 obr./min. Barracuda ATA III jest najszybszym na świecie twardym dyskiem dla komputerów domowych wyższej klasy.

Oferuje ona najwyższą wśród dysków ATA wewnętrzną szybkość transferu danych – 500 Mb/s. Ponadto wykorzystuje nowy procesor taktowany zegarem 80 MHz, zapewniający 25% wzrost wydajności przetwarzania i interfejs Ultra ATA/100.

SPRZĘT — ZAKUP PRZED PREMIERĄ

AMD: najpierw kupcie towar, a potem zobaczcie jak wygląda...

Pomimo iż Advanced Micro Devices nie zaprezentował jeszcze oficjalnie najnowszych procesorów Duron i Athlon, to 800-megahercowe i 1,2-gigahercowe układy są już oferowane różnym dystrybutorom i producentom sprzętu.



Nowe kości, których oficjalna premiera zapowiadana była na październik, niewątpliwie spowodują dodatkowe umocnienie pozycji AMD na rynku procesorów typu „low-end" (dla użytkowników domowych). Cena 1,2-gigahercowego Athlona będzie wynosiła od 574 do 598 dolarów. Za 800-megahercowego Durona trzeba będzie płacić od 110 do 130 dolarów.

Pośród firm, które chcą skorzystać z najnowszego Athlona, jest znana wszystkim firma Compaq Computer. Ten fakt potwierdza powszechną opinię, że AMD stał się równorzędnym konkurentem potężnego Intela, a jego procesory od dawna przestały być celem użytkowników szukających oszczędności kosztem wydajności i jakości.

SPRZĘT — MAŁY WIELKI DYSK

IBM wyprodukował najmniejszy dysk świata?

Scientific wprowadza na rynek polski jeden z najnowszych wynalazków IBM: MICRODRIVE, ultraminiaturowej wielkości (43x36x5mm) twardy dysk 1GB. Urządzenie może przesyłać dane z prędkością od 39 do 60 Mb/sek. Miniaturowe wymiary preferują go do zastosowań we wszelkich urządzeniach przenośnych, takich jak: cyfrowe aparaty fotograficzne i kamery wideo, palmtopy, notebooki, odbiorniki GPS czy przenośne odtwarzacze MP3 na karty flash. MICRODRIVE to największe technologiczne osiągnięcie 1999 roku w kategorii dysków twardych, które w najbliższym czasie zrewolucjonizuje rynek pamięci masowych dla urządzeń przenośnych. Cena „malucha" wynosi około 3 250 zł netto.



Dysk wielkości dwóch dwuzłotówek? Ależ czemu nie! Pytanie: ile takich urządzeń zmieści się w PC?



Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz,

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Malwina Kalinowska, Marcin Kułakowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Tomasz Zieliński, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, tel. (0-22) 517 01 94, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji: Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska (kier. działu) tel. (0-22) 517 01 84, Dariusz Trzciński, Lidia Bednarz, Agata Przonek,Beata Hentosz tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558



SPRZĘT KIESZONKOWA SZAFA GRAJĄCA

Creative Labs prezentuje swój nowy odtwarzacz przenośny

Creative Labs Europe planuje pod koniec roku wprowadzić do sprzedaży w Europie nowy cyfrowy odtwarzacz audio (Digital Audio Player – DAP) Jukebox. Jest to doskonała propozycja dla osób chcących nosić ze sobą pełną kolekcję nagrań muzycznych – ma rozmiary takie same, jak odtwarzacz CD, waży tylko 400 gram, ale może przechowywać nagrania mieszczące się normalnie aż na 150 płytach CD.

Odtwarzacz Creative Jukebox dostępny będzie w cieszących oko, metalicznych kolorach. Urządzonko zawierać ma dysk twardy o pojemności 6 GB – teraz już będzie można nosić ze sobą ulubione nagrania muzyczne w ilości hurtowej.

Creative bogato wyposaży swój odtwarzacz, czyniąc go „niezwiązanym z cedekiem", co pozwoli obsługiwać różne stosowane obecnie formaty audio (MP3, WMA, AAC i WAV). Wymienne oprogramowanie odtwarzacza będzie obsługiwać kolejne formaty audio, gdy tylko pojawią się w użytku. Jukebox będzie intuicyjny i prosty w użyciu. Interfejs USB pozwoli na bezproblemowe podłączanie urządzenia do komputera PC. Creative ułatwił również proces konwersji płyt CD do MP3 i innych przyszłych formatów dzięki przyjaznemu dla użytkowników oprogramowaniu PlayCenter 2. Szkoda tylko, że za Jukeboxa trzeba będzie zapłacić ponad 500 dolarów...



Czyżby pojawił się najbardziej wszechstronny odtwarzacz?

EXTRA CAŁKIEM NOWE NOKIE

Komórka dla szaleńca i dla gryzipiórka

Firma Nokia wprowadza na rynek dwa nowe modele telefonów. Pierwszy z nich, Nokia 6210, to nowoczesny, dwusystemowy aparat przeznaczony głównie dla biznesmenów oraz ludzi interesu. Model ten posiada duży, czytelny wyświetlacz, funkcję kalendarza z notatnikiem i obsługuje coraz popularniejszy protokół WAP. Nokię 6210 można też podłączyć do komputera (korzystając z łącza na podczerwień lub specjalnego kabelka).

Drugą nowością jest Nokia 6250. Ten telefon zaprojektowano specjalnie z myślą o osobach prowadzących aktywny tryb życia. Aparat jest pyłoszczelny, wstrząsoodporny i wytrzymuje krótkotrwałe zanurzenie w wodzie.

Model 6250 pracuje w dwóch zakresach częstotliwości (systemy GSM i DCS), jest zgodny z protokołem WAP, a także posiada kilka niespotykanych gdzie indziej funkcji. Wśród nich znajdują się np. miernik natężenia hałasu, stoper, dokładny wskaźnik naładowania baterii oraz notatnik.

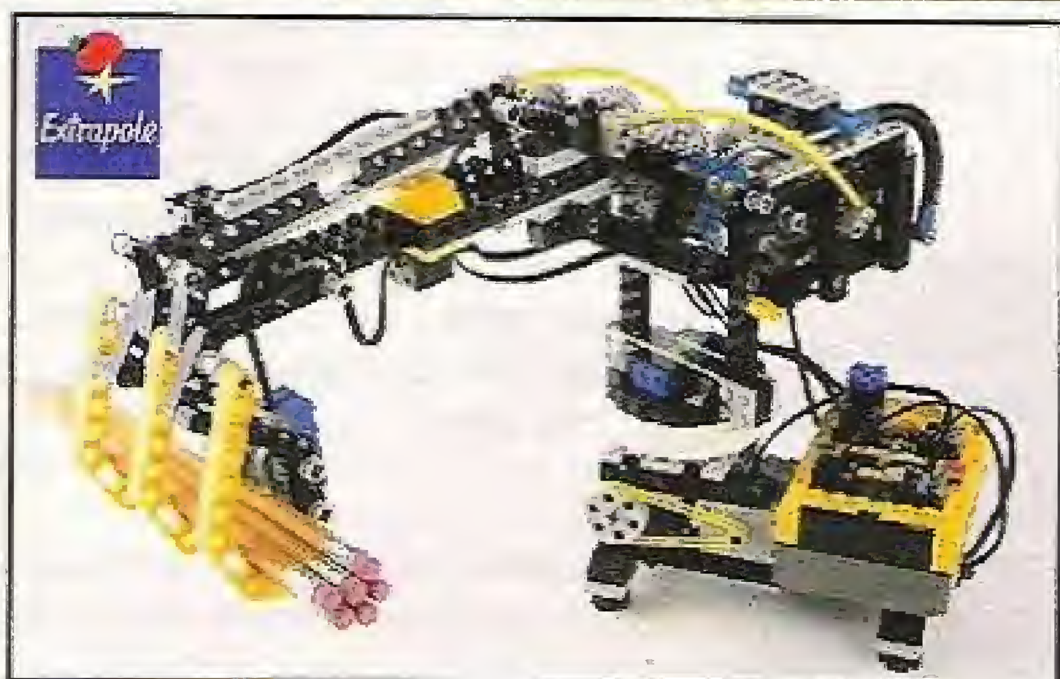
Niestety, obydwa najnowsze telefony Nokii mają jeden istotny minus – jest nim, jak się domyślacie, dosyć wysoka cena. Cóż, trzeba poczekać na promocję...



Nokia 6250 spodoba się zwłaszcza turystom oraz osobom prowadzącym aktywny tryb życia

Model 6210 to propozycja głównie dla ludzi biznesu

EXTRA ZAPROGRAMUJ ROBOTA



Miniaturowe roboty na żywo

Jeśli zainteresował cię artykuł dotyczący miniaturowych robotów LEGO Mindstorms zamieszczony w CLICK! 21, to masz niepowtarzalną okazję zobaczyć takie roboty na żywo! W dniach 3-5 listopada, w salonie multimedialnym Extrapole w Jankach k/Warszawy odbędą się prezentacje możliwości takich robocików.

Będzie można podziwiać elektroniczno-klockowe modelki (swoją drogą całkiem urodziwe), komputerowych malarzy oraz inne, posiadające najróżniejsze umiejętności roboty. Chętni będą mogli spróbować swoich sił w konstruowaniu oraz programowaniu. Serdecznie zapraszamy wszystkich miłośników klocków i programowania.

Tekst: hjr, „Klocek". Zdjęcia: materiały prasowe producentów

Witajcie na naszej poczcie



W tym numerze ponownie udało nam się wygospodarować trochę więcej miejsca na Wasz ulubiony (a przez niektórych znienawidzony) dział. Pomijając kwestię lubienia bądź nie lubienia, ma on jeszcze tę zaletę, że nareszcie uda się nam zrobić względny porządek z przychodzącą do redakcji korespondencją. A więc już nie marudzimy, tylko zabieramy się za odpowiedzi...

BŁĘDY W CARMAGEDDON...

Chyba sobie robicie żarty z czytelników! Albo uważacie, że nie znają gier! W recenzji Carmageddon TDR 2000 z nr 19 są screeny z wcześniejszej wersji gry! Co to ma znaczyć?

The Filcuś

Wszystkich naszych czytelników przepraszamy za nieścisłości, jakie znalazły się w artykule o grze Carmageddon TDR 2000. W wyniku błędu członka naszej redakcji omyłkowo w recenzji umieszczone zostały zdjęcia z gry Carmageddon 2. Cóż, jak widać, niektórym nie można ufać i trzeba ich pilnować na każdym kroku. Możemy wam tylko obiecać, że podjęliśmy specjalne kroki, aby taka wpadka więcej się nie powtórzyła.

DWA PYTANIA

Jestem waszym fanem i sądzę, że CLICK! to więcej niż super gazeta. Mam jednak kilka pytań. Dlaczego w CLICK! extra nie ma pełnej wersji gry? Dlaczego nie macie porządnej strony WWW?

Morfe

Przyczyn braku pełnej wersji gry jest kilka. Po pierwsze, za pełną wersję gry trzeba zapłacić producentowi całkiem sporą sumę pieniędzy, a co za tym idzie, musielibyśmy też podnieść cenę CLICK! extra. To chyba nie spodobałoby się większości naszych czytelników. Poza tym dawanie pełnej wersji gry ma też kolejną wadę – wtedy na płycie nie mieści się tak wiele różnorodnych dem i programów, a trudno wymagać, by dany rodzaj gry spodobał się wszystkim... Pytanie dotyczące wyglądu stron powinieneś raczej skierować do administratora naszego serwisu WWW – poza tym na razie jest to tylko wersja testowa stron.

WIERNY CZYTELNIK...

Waszym stałym czytelnikiem stałem się całkiem niedawno. Wcześniej kupiłem kilka numerów, ale prawdę mówiąc moje odczucia były mieszane. Teraz poprawiła się zawartość pisma i szata graficzna. Mam propozycję, aby kosztem listy przebojów – likwidacja albo zmniejszenie – powiększyć dział poradników. Pamiętajcie, że do ich czytania nie jesteśmy ZMUSZANI, tylko robimy to z własnej nieprzymuszonej woli. (...) Fajną sprawą było dodanie 20 stron. Czy to już tak zawsze, czy tylko z okazji targów ECTS? (...) Na koniec parę słów o piractwie. Uważam, że jedyną szansą na ukrócenie tego procederu są akcje w stylu Extra Gra czy ostatnio Super Gra. Udowadnia to tezę, że można za niewielkie (jak na przeciętnego gracza) sumy sprzedawać całkiem niezłe produkty, spolonizowane i elegancko wydane. Nie sądzę, aby większość gier musiała być tak droga.

Tommy

Z każdym działem w CLICKU! wiąże się problem wiernych zwolenników i zajadłych wrogów. Masz rację, nikt nie zmusza nikogo do czytania tego, czego nie lubi. Jednak lista Top 20 też ma swoich zwolenników i likwidacja tego działu na pewno by im się nie spodobała. A my musimy dbać o względną równowagę ilości zapowiedzi, testów, porad, techniki i innych rzeczy. Dwadzieścia stron extra pojawiło się w związku z targami gier. Podobnie w tym numerze mamy specjalny dodatek o Baldur's Gate 2 i nie jest to najprawdopodobniej ostatni tego typu „wypadek". Na razie nie zamierzamy jednak na stałe zwiększać objętości CLICKA!, za to mamy małą niespodziankę – niższą cenę.
Nam też podobają się pomysły wydawania tanich gier i jak najbardziej je popieramy. Niestety, nie mamy wpływu na decyzje wydawców i nie potrafimy (a szkoda) nakłonić ich, by tego typu akcje organizowali częściej.

NIE ZNAM TYCH GIER!

Mam do was parę bajerów (opuszczę pochwały, bo i tak wasze pismo jest dobre). Czy 20 stron więcej jest w ramach dodatku do nr 19? Moglibyście podać przynajmniej w przybliżeniu datę otwarcia oficjalnej strony internetowej CLICK! W dziale TRIX & TIPS dajecie kody albo do gier strasznie nowych, albo do takich, o których w życiu nie słyszałem. Dlaczego niektóre screeny są tak złej jakości? Skrobnijcie czasem coś o muzyce...

Dż@rek

Bajery bajerami, ale lubimy też być od czasu do czasu chwaleni... O ilości stron mówiliśmy już w poprzedniej odpowiedzi. Strona WWW CLICK! jest w fazie testów. Dajemy głównie te kody, o które proszą czytelnicy – nie nasza wina, że grają w nowości albo inne gry, o których nie słyszałeś. Wszystkie screeny są przez nas pracowicie przygotowywane, jednak czasem ich jakość uniemożliwia zrobienie czegokolwiek (a dystrybutor mówi, że nie da innych materiałów do zapowiedzi, bo nie ma). Efekty są wtedy takie, jak sam widzisz. A o muzyce skrobiemy regularnie – chyba, że chcesz poczytać o nowych dokonaniach Britney Spears, ale w takim wypadku pomyliłeś adres...

RADY I PROŚBA

Na początek chciałbym dać wam parę rad:
– gdy piszecie poradę, to od razu skończcie ją w numerze
– zamieńcie komiks na dowcipy
Po drugie: dajcie w gazecie wasze zdjęcie, bo chciałbym zobaczyć, jak wyglądacie...

Anen

Poradniki są zazwyczaj dosyć długie, tak więc musielibyśmy w jednym numerze dawać tylko jeden poradnik – to jest chyba zły pomysł... Również próba zamachu na Clickersa nie spodobałaby się wielu czytelnikom. Już wcześniej próbowaliśmy w dziale FUN dawać żarty, ale nie podobały się one tak, jak komiks. Co do naszych zdjęć, to większość osób z redakcji jest wprost koszmarnie wstydliwa i ucieka, gdzie pieprz rośnie, jak tylko zobaczy aparat fotograficzny. Dlatego jeszcze żaden fotograf nie zrobił zdjęcia całej redakcji CLICKA!. Ale pomyślimy o tym...

ANALIZA ZAWARTOŚCI CLICKA

Chciałbym wam przekazać parę słów na temat waszego pisma.
1) Spis treści jest niezły, ale powinniście usunąć obrazki, a na ich miejsce wstawić obszerniejszą notatkę o tym, co będzie w następnym numerze.
2) Jedna zapowiadana gra powinna zajmować najwyżej jedną stronę.
3) Lista TOP 20 jest w porządku. Moglibyście umożliwić głosowanie e-mailem. Oczywiście, takie głosy nie brałyby udziału w losowaniu nagród.
4) Testy gier mogą być. Jedna, najlepsza w numerze gra, może być na 3-4 strony, a pozostałe na 1-2. Dawajcie więcej tekstu, a mniej screenów.
5) Dział Trix&Tips jest do niczego. Jest to marnowanie papieru! Zamiast tego dajcie więcej kodów.
6) Dział Know How jest bardzo potrzebny. Sprzęt też nie jest najgorszy.
7) Dział Programy jest dobry.
8) Dobrze, że Intrenet został powiększony.
9) Manga i anime są zupełnie niepotrzebne. Przecież CLICK! jest dla normalnych ludzi, a nie maniaków kreskówek i komiksów.
10) Nowości to jeden z najlepszych waszych działów.
11) Fajnie, że Listy są na dwie strony.
12) Powiększcie Fun!
13) Zróbcie tabelkę, która była na początku w kilku CLICKACH! – o tym, co będzie w telewizji i jakie premiery gier będą w najbliższym czasie.

Mateusz ze Stalowej Woli

Ufff... to był naprawdę długi i bardzo szczegółowy list. Ale po kolei. Być może spróbujemy dokonać małych zmian w spisie treści, jednak na pewno nie pozbędziemy się większości screenów. Jednostronicowe zapowiedzi mogłyby się okazać za krótkie, często już po wersji beta warto podzielić się z czytelnikami uwagami o grze. Lista TOP 20 – przecież już od dawna można głosować w opisany przez ciebie sposób! Aha, mamy cię – nie czyta się uważnie CLICKA!? Testy gier – według nas 1-2 strony to wielkość optymalna, jednak zdarza się, że wyjątkowe tytuły opisujemy dokładniej, np. Sydney 2000. Tips & Trix – cóż, musisz się pogodzić z tym, że stoisz po drugiej stronie barykady. Duża część czytelników nie chce kodów, tylko poradniki, ale równie spora żąda czegoś odwrotnego. Manga i Anime – wychodzimy z założenia, że komputery nie są jedyną wartą uwagi rzeczą na świecie, a nasi czytelnicy nie są robotami. Dlatego też w CLICKU! są (i będą) artykuły związane np. z filmem czy też tematyką M&A. Tabelka z dawnych numerów naszego pisma nie podobała się tak wielu czytelnikom, że musieliśmy się jej niestety pozbyć.

PROBLEM Z MPEG4

Mam do was pytanie. Mam filmik zgrany w formacie MPEG4. Gdy go oglądam w Media Player 7.0, to głos jest, ale nie ma obrazu (albo jest czarno-biały). Gdy otworzyłem właściwości pliku i podgląd, to film można było obejrzeć normalnie.

Adrian

Cóż, mówiąc wprost, jesteś najprawdopodobniej jedną z wielu ofiar najnowszego odtwarzacza multimedialnego firmy Microsoft. Fakt, że normalnie odtwarzasz plik przy podglądzie, świadczy, że kodeki (pliki systemowe) są dobrze zainstalowane, tylko Media Player nie umie z nich skorzystać. Możesz spróbować poszukać nowszej wersji odtwarzacza albo (co przyniesie lepszy skutek) zainstalować wersję 6.0.

JAK ZARABIAĆ NA STRONACH WWW?

Niedawno zrobiłem stronę WWW i mam pytanie: jak zarabiać na niej, nie posiadając nagrywarki i bez sklepu internetowego. Czy możecie do każdej opisywanej gry dodawać kody...

Nuke

Nie posiadając sklepu sieciowego lub innego płatnego serwisu, raczej trudno za-

archiwum T&T CLICK! 22/2000

ARCHIWALNE KODY I PORADNIKI

Osobom zamawiającym kserokopie kodów oraz poradników z archiwalnych numerów CLICK! przypominamy o przysyłaniu kopert zwrotnych wraz z odpowiednim znaczkiem. Informujemy, że nie wysyłamy więcej, jak 10 stron w kopercie A4! Warunkiem otrzymania kserokopii jest przysłanie do naszej redakcji kuponu!

Redakcja CLICK! zastrzega sobie prawo do skracania oraz zmieniania fragmentów publikowanych listów (z zachowaniem oryginalnego brzmienia oraz sensu wypowiedzi autora). Nie publikujemy listów zawierających określenia powszechnie uznawane za obraźliwe i wulgarne oraz odnoszących się bezpośrednio do znanych publicznie osób oraz firm.

robić cokolwiek. Trudno zmusić odwiedzających, aby płacili ci za obejrzenie twojej strony... Możesz co najwyże zarejestrować się na którejś ze stron, oferującej zapłatę za odbieranie reklamowych e-maili i ankiet. Również nagrywarka niewiele ci tu pomoże (chyba, że będziesz świadczył usługi pt. archiwizacja danych). Kody staramy się dawać jak najprędzej, jednak czasami po prostu ich nie znamy lub nie są dostępne...

■ PROGRAMY DO WWW

W dość starym numerze CLICK! zamieściliście artykuł o robieniu własnej strony WWW. Na podanych stronach np. Sausage są podane tylko materiały pomocnicze. Mnie zaś interesuje program do tworzenia kompletnej strony. Gdzie można go znaleźć?

Siemieniuta

Całą masę oprogramowania znajdziesz np. pod adresem tucows.icm.edu.pl. Również pod wymienionymi w artykule adresami są programy do robienia stron oraz odnośniki do związanych z tym tematem miejsc w Sieci.

■ NUDNE LISTY DO CLICKA!

Jestem waszym stałym czytelnikiem... Denerwują mnie listy z głupimi radami „zróbcie to, a tamto". Na waszym miejscu nie publikowałbym tego, bo to się staje już denne. Czy czytelnicy nie mają innego tematu? W związku z tym mam apel do czytelników: nie piszcie więcej takich listów do redakcji CLICK! Myślę, że następne numery tego odlotowego pisma, którym jest CLICK!, będą zawierały fajne listy czytelników, a nie jakieś bzdety.

ROLES!

Cóż my, biedne robaczki, możemy ci odpowiedzieć... Publikujemy takie listy, jakie przychodzą. Też nas smuci, że czytelnicy nie czytają odpowiedzi i ciągle proszą o to samo. Jednak pamiętaj, że każdy ma prawo otrzymania odpowiedzi na swoje pytania. A przy okazji - też przyłączamy się do twojego apelu o bardziej zróżnicowaną tematykę listów.

■ PYTANIA KONKURSOWE I PUSTY SUFIT

Lubię wasze pismo, ale moglibyście zmienić w nim kilka rzeczy. Po pierwsze: pytania w waszych konkursach - najlepiej albo trudne, albo wcale. Wtedy możnaby tylko nakleić kupon i wysłać... Po drugie: dajcie jeden raz (zamiast dwóch ogromnych mega plakatów) osiem dwustronnych A4 do wypełnienia pustki na moim suficie i ścianie. Proszę...

Dorek A.

Pytania staramy się pisać tak, aby mogli na nie odpowiedzieć także mniej doświadczeni (czyli młodsi) użytkownicy. Tym niemniej postaramy się, aby były odrobinę trudniejsze. Na pewno jednak ich nie zlikwidujemy całkowicie, co to, to nie... W najbliższym czasie postaramy się też dać kilka mniejszych plakatów tak, abyście mogli zakleić resztki wolnego miejsca w swoich pokojach.

■ DAJCIE CD DO CLICKA!

Jesteście dobrym pismem. Mam do was tylko jedną prośbę, dawajcie na specjalne okazje płytę CD. Pomysł na CLICK! extra poświęconego wyłącznie Internetowi był COOL!

Paweł z Siedlec

Płytę CD dodajemy zwykle do CLICK! extra, który właśnie wydawany jest na specjalną okazję. W zwykłym CLICKU! nie planujemy dawać cedeka.

■ KRYTYKA KRYTYKI CLICKA!

Nie kupuję CLICKA! regularnie, ale ostatnio spotkała mnie wielka niespodzianka - wasze pismo stało się po prostu extra. Jednak zaczęły denerwować mnie listy czytelników, którzy myślą, że w CLICKU! musi być wszystko, czego oni chcą. Ludzie! Przecież wy macie same życzenia! A jak coś jest nie po waszej myśli, to od razu wysyłacie obraźliwy list! Rozumiem, że nie każdy zna się na komputerach i ma jakieś wątpliwości, ale nie dawajcie od razu „Siedem życzeń do..." Jesteście OK i się nie zmieniajcie!

DEMO

Dziękujemy za pochwały, jednak sądzimy, że nasi czytelnicy mają prawo do zgłaszania swoich uwag. Zawsze staramy się spełniać wasze prośby (o ile jest to możliwe), nawet jeśli są one w stylu „Siedemset siedemdziesiąt życzeń"...

■ MIŁOŚNIK - MANIAK?!

Jestem miłośnikiem CLICKA! i posiadam jego wszystkie numery. Z tego powodu napisałem 2223 razy tytuł CLICK!

Łukasz

Zwykle nie popieramy fanatyków, ale tym razem chyba zrobimy wyjątek. To było bardzo miłe...

■ JEST SUPER, ALE...

Wasza gazeta jest super! Nie słuchajcie tych #@$#@#! którzy chcą, żeby CLICK! był inny! Dajcie kody do Diablo 2 oraz dajcie nowe wydanie extra. Słabym działem CLICKA! są „ZAPOWIEDZI". Jeśli nie wydrukujecie tego listu, to jesteście @##@!

Łukasz

No, może nie tak ostro - agresywni czytelnicy nie należą do naszego ulubionego typu miłośników CLICKA! Fajnie, że uważasz nas za superpismo (choć jednocześnie nie pasują ci zapowiedzi - ciekawe czemu, szkoda że nic więcej nie napisałeś). Kody do Diablo już dawaliśmy, musisz poszukać we wcześniejszych numerach...

■ MANGA I SZACUNEK CZYTELNIKÓW

Dziękuję wam za plakat Dragon Ball i prosiłbym o jeszcze jakieś artykuły o tym filmie. Jeszcze przed wakacjami nie lubiłem Mangi i Anime, ale gdy zetknąłem się z Dragon Ball, od tej pory nie przepuściłem ani jednego odcinka! Chciałbym jeszcze jeden plakat, ale z nowszych odcinków serialu. Jeszcze jedno! Uważam, iż nie powinniście chcieć kopert zwrotnych i znaczka w celu przesłania poradników itp. Jeśli chcecie być szanowani przez czytelników, powinniście wysyłać kody w swoich kopertach.

Marcin z Płocka

Jak już wcześniej wspominaliśmy, temat Mangi i Anime będzie od czasu do czasu gościł na naszych stronach, jednak nie możemy zapominać o przeciwnikach tych gatunków. Co za dużo, to niezdrowo - jak mówi znane powiedzenie. Co do wysyłania kserokopii kodów i poradników, to niestety musimy was prosić o załączanie kopert ze znaczkiem. Po pierwsze, ułatwia to nam pracę - weź pod uwagę, że musimy też przygotowywać numer CLICKA!, a nie np. adresować koperty. Wysłanie tak dużej liczby listów kosztuje spore sumy, a więc jeśli używalibyśmy własnych kopert i znaczków, kosztami tej działalności musielibyśmy obciążyć wszystkich czytelników - np. podnosząc cenę CLICKA! (a to jest chyba bardzo zły pomysł i wielu z was byłoby bardzo niezadowolonych...)

CLICK!

Zobaczcie sami, co to znaczy miłość do CLICKA!

ONI WYGRALI W CLICK! 20/2000

■ HOMEWORLD CATACLYSM
Odpowiedź brzmi: Wojna zakończyła się 15 lat temu.
Nagrodę, grę HOMEWORLD CATACLYSM, otrzymuje: Szymon Baranowski z Gałkowa

■ ALLEGIANCE
Odpowiedź brzmi: Jednocześnie w grę może grać bardzo wiele osób.
Nagrodę, grę ALLEGIANCE, otrzymuje: Małgorzata Wojtaszuk z Ostrowca Świętokrzyskiego

■ ASHERON'S CALL
Odpowiedź brzmi: Ponoć w grze jest 100 milionów kombinacji wyglądu postaci.
Nagrodę, grę ASHERON'S CALL, otrzymuje: Daniel Danilowicz z Gołdapii

■ MODEM
Odpowiedź brzmi: Modem Predator podłącza się do portu USB.
Nagrodę, MODEM Pentagram Predator, otrzymuje: Daniel Mueller z Rumii Janowo

■ SŁOWNIK
Odpowiedź brzmi: Słownik Collinsa zawiera 80 000 haseł.
Nagrodę, SŁOWNIK Collinsa, otrzymuje Adam Baranek z Jarocina

■ PADY I JOYSTICK
Odpowiedź brzmi: Dark Rumble nie ma systemu Force FeedBack.
Nagrodę, PADY I JOYSTICK, otrzymuje Jan Kępiński z Poznania

■ MP3 MAKER
Odpowiedź brzmi: MP3 to MPEG 1 Layer 3.
Nagrodę otrzymuje Krzysztof Karwala z Krakowa

Wszystkich czytelników informujemy, że zmieniamy zasady losowania nagród. Ponieważ premiery gier się opóźniają, będziemy je losować w momencie, gdy ukażą się na rynku. Ale zapewniamy, że nikt z tego powodu nie zostanie pokrzywdzony.

20 / nr 19

Grę ICEWIND DALE ufundowaną przez firmę CD PROJEKT wygrała: Agnieszka Majcherczyk z Warszawy

Gratulujemy!

Paryż

W konkursie CLICKA! i firmy PASCAL OPTIMUS MULTIMEDIA możecie wygrać program Paryż! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 XI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: ile metrów ma wieża Eiffla?

Lubisz wycieczki? Nie ma sprawy. Dziś zabierzemy cię w wirtualną podróż do jednej z najpiękniejszych stolic europejskich

Paryż to miasto legenda. Stolica mody, kultury, piękna i korków. **Miasto opiewane przez poetów, pieśniarzy, odmalowywane przez najznamienitszych malarzy.** Miasto tysięcy kawiarenek, knajpek i sławnych zabytków. Francuzi twierdzą nawet, że Paryż to stolica świata. **Ach! Któż nie chciałby znaleźć się tam choć raz, by odetchnąć tą niezwykłą atmosferą, zwiedzić wspaniałe zabytki i zaimponować znajomym,** którzy nigdy się tam nie wybrali. No cóż, niestety wycieczka taka nie jest tania. Dla tych, którzy z różnych powodów nie mogą osobiście udać się na tę wyprawę, powstał program PARYŻ WIRTUALNA PODRÓŻ wydany przez firmę Optimus Pascal Multimedia.



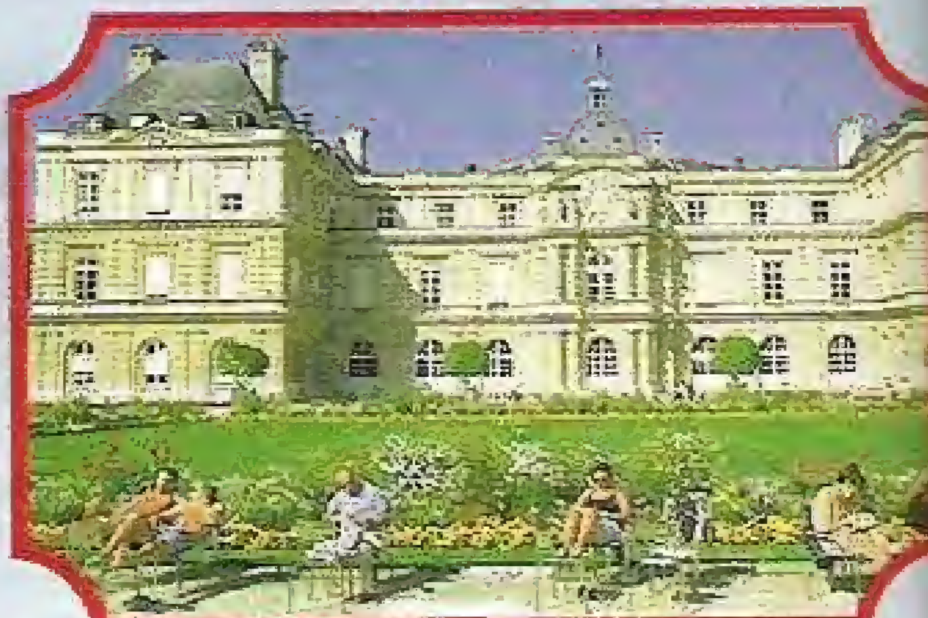
Nad dzielnicą artystów Montmartre góruje piękny kościół Sacre-Coeur

Po dosyć chaotycznym intro, w którym widz bombardowany jest obrazami wielkiego miasta, znajdujesz się nagle w paryskiej kawiarence, gdzie miły damski głos tłumaczy, ja korzystać ze wszystkich opcji. **Trzeba przyznać, iż wprowadzenie do programu jest doskonałe i nie pozostawia żadnych niejasności.** W kawiarence możesz się spokojnie rozejrzeć i zdecydować, w jaki sposób spędzisz czas. **Gdy klikniesz na plan miasta, będziesz mógł wybrać dowolny paryski zabytek do zwiedzenia.** Klikając na wybrany obiekt, masz do wyboru kilka opcji. Możesz obejrzeć go od środka, z zewnątrz, a nawet zrobić mu zdjęcie. W wielu wypadkach możesz zapoznać się z przekrojami budynków. Zdjęcia są najczęściej panoramiczne, a po wnętrzach poruszasz się, klikając na kolejne drzwi i wejścia. **Gdy znuży cię przebieganie wiekowych sal i korytarzy, wybierz się na zwykły spacer,** choćby na cmentarz Pere Lachaise (niestety, nie można tam obejrzeć ani grobu Chopina, ani Jima Morrisona), albo zajrzyj do paryskich księgarni i powróć do kawiarni, w której będziesz mógł zaznajomić się z dziejami Paryża od zamierzchłych celtyckich początków po dzień dzisiejszy – wystarczy, że wejdziesz do... windy. Wehikuł Czasu nie spełnia jednak oczekiwań, gdyż zawarte w nim wiadomości są bardzo powierzchowne. No, ale ostatecznie nie czytasz fachowej książki historycznej tylko przewodnik turystyczny. Dostarczy ci on natomiast informacji, gdzie by tu dobrze podjeść, a także, w jakich godzinach otwarte są banki, sklepy i jak działa komunikacja miejska. **Masz tu wszystko, co potrzebne jest w obcym mieście turyście, aby nie czuł się zagubiony.**



Łuk Triumfalny zamyka panoramę słynnej ulicy Champs Elysse

Jeśli masz już dosyć wszelkich poważnych informacji, a od oglądania zdjęć paryskich zabytków i kabaretów boli cię głowa (no bo przecież nie nogi), poczytaj sobie gazetkę, odpręż się i napij się kawy. **Gazeta o wdzięcznym tytule „La Voix Parisienne" zawiera sporą dawkę paryskich plotek o wielkich tego świata,** więc jej lektura na pewno cię nie znęczy.



Piękna architektura w tle zachęca, by przysiąść na ławce i oddać się lekturze

Strona graficzna programu została bardzo dobrze dopracowana. Rozczarowuje jedynie ilość zdjęć prezentowanych obiektów. Wydaje się, że sama katedra Notre Dame daje większe pole do popisu niż te kilka zawartych w przewodniku fotek. Za to strona dźwiękowa nie pozostawia nic do życzenia. **Odgłosy kroków w zabytkowych salach, dźwięki ulicy i muzyka Paryża oddane zostały tak wiernie, jak to tylko możliwe.**

W sumie PARYŻ WIRTUALNA PODRÓŻ jest programem godnym uwagi i warto go przejrzeć, a może i zakupić. Zachęcony tą wyprawą przy użyciu komputera, na pewno postanowisz zebrać odpowiednie fundusze, by udać się do Paryża osobiście. Naprawdę warto porównać to, co obejrzałeś na ekranie monitora, z tym, co ma ci do zaoferowania rzeczywistość.



Katedra Notre Dame. Wejdź do środka, by obejrzeć nawę główną i witraże

PC | PSX | N64 | DC | PL

Paryż
Wirtualna Podróż

99 zł	Optimus Pascal Multimed.	1 gracz

Min:486 DX 40, 8 MB RAM, 16 MB HD
Zal: Pentium 133, 16 MB RAM, 32 MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda
5-	5	5

\+ Wspaniała grafika, bardzo dobre efekty dźwiękowe, dużo interesujących wiadomości

– Trochę ubogi w wiadomości Wehikuł Czasu

Bardzo interesujący program, który proponuje ci wirtualną podróż po ulicach, zabytkach i ogrodach Paryża

5

Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H.Bauer

FUN

Jak z pożytkiem korzystać z Internetu?

Ogólnoświatowa Sieć to doskonałe źródło informacji z każdej dziedziny życia. Zanim skorzystasz z tych zasobów, musisz przejść małe szkolenie.

PO PIERWSZE
Upewnij się, czy potrzebne dane znajdują się w Sieci. Jeśli tak, ustal ich adres. W przeciwnym wypadku albo oszalejesz przeglądając 1523464 stron podanych przez wyszukiwarkę, albo zbankrutujesz, płacąc rachunek za wielogodzinny pobyt w Sieci.

PO DRUGIE
Pamiętaj, że nic nie jest takie proste, na jakie wygląda. Wpisując w wyszukiwarce hasło „gry", najpierw otrzymasz odnośniki do konkursu gry na fortepianie, później do mistrzostw w brydżu sportowym, a na końcu do gier komputerowych.

PO TRZECIE
Jeśli twoja przeglądarka uparcie odmawia wczytania strony, próbuj do skutku (nie więcej, jak 5 razy). Gdy to nie pomoże, zmień przeglądarkę. Gdy to nie poskutkuje, spróbuj dotrzeć do administratora serwera. Nic to nie zmieni, ale przynajmniej sobie ulżysz w cierpieniu.

PO CZWARTE
Zapamiętaj sobie, że duże, państwowe, polskie firmy posiadają rozbudowane serwisy informacyjne umieszczone na serwerach zagranicznych. Zamiast szukać rozkładu jazdy na strona PKP, połącz się od razu z Deutsche Bahn.

PO PIĄTE
Być może o tym nie wiesz, ale strona WWW z nieśmiertelnym napisem „w budowie" nie znaczy, że właściciel nie ma własnego serwisu w Sieci – może tylko zapomniał zapisać plik startowy pod dobrą nazwą?

PO SZÓSTE
Nie planuj zakupów lub urlopu, korzystając z danych z Sieci. Po otrzymaniu przesyłki może się okazać, że zamówiony towar naprawdę wygląda całkiem inaczej, a przytulny pensjonat w którym zamówiłeś pokój, to obskurna chałupa...

PO SIÓDME
Korzystając z usług bankowości internetowej, przygotuj się na to, że przy ustalaniu hasła komputer obrazi cię kilka razy, twierdząc, że twoje propozycje są zbyt głupie i infantylne. Pamiętaj też, że nieograniczony, 24-godzinny dostęp do konta bankowego zależy od zawodnego kawałka kabla pomiędzy centralą i twoim domem.

PO ÓSME
Pamiętaj, że prawdopodobieństwo pobrania z Sieci poszukiwanego pliku jest odwrotnie proporcjonalne do potrzeby użycia go w danym momencie. Upraszczając: im bardziej chcesz, tym prędzej nie dostaniesz...

PO DZIEWIĄTE
Korzystaj z Sieci do woli...

MIĘDZY NAMI SPECJALISTAMI

CZYLI ROZMOWY PRAWDZIWE

I. Jak uzyskać dostęp do Sieci

– Dzień dobry, czy to firma „Sieć dla Ciebie"?
– Tak, w czym mogę panu pomóc? (W tle słychać odgłos chrupania chipsów i orzeszków...)
– Ja dzwonię w sprawie ogłoszenia... Oferują państwo dostęp do Internetu w systemie radiowym...
– Tak, oczywiście... (Odgłos chrupania przechodzi w siorbanie. Czyżby herbata?)
– Chciałbym podłączyć łącze 128 kbps za 699 złotych...
– Eeee... To nie aktualne, właśnie mamy promocję. Łącze 128 kosztuje 399 złotych, a 256 kbps tylko 599 złotych. Abonament miesięczny...
– W porządku, ale jakie są warunki podłączenia?
– Oferujemy dostęp na terenie całego kraju. Podłączenie następuje w ciągu tygodnia, dwóch od momentu zgłoszenia...
– Mieszkam w Warszawie...
– Oczywiście, tu też działamy. Jaka ulica?
– Bagienna 15.
– Eeee... Iiiiip... Tu jeszcze nie podłączamy... Może za miesiąc?
– A w takim razie bliżej centrum, ul. Parkowa?
– Ups... Eeee... W tym rejonie mamy problem z poziomem sygnału i sieć jeszcze nie działa...
– Aha, dziękuję bardzo... Do widzenia...

II. Jak uzyskać dostęp do Sieci – wersja optymistyczna

– Dzień dobry, dzwonię w sprawie państwa oferty dostępu do Internetu. Właśnie otrzymałem ulotkę...
– Oczywiście! Oferujemy szybki dostęp do Internetu...
– Tak wiem, chciałem się podłączyć!
– Czy korzysta pan już z usług naszej firmy? TV kablowa, telefon?
– Tak, z kablówki. Mieszkam przy ul. Zapadniętej...
– Oj, to nic z tego... Nie mamy tam instalacji...
– Ale dostałem ulotkę z informacją o możliwości podłączenia...
– Tak, tak... Ale to w przyszłości... Może za parę miesięcy...
– Parę miesięcy? Czyli ile?
– No, parę... Eeee... No pół roku lub rok? Proszę się zapisać na listę chętnych do podłączenia...

III. Nasze drogie HIS

– Dzień dobry, chciałem podłączyć się do Sieci, korzystając z usługi HIS. Czy mógłbym dowiedzieć się czegoś więcej?
– Moment, już łączę... Proszę czekać. (5 minut głupiej melodyjki...)
– Dzień dobry, chciałem podłączyć się do Sieci, korzystając z usługi HIS. Przełączono mnie tutaj...
– Tak, tak... Już łączę z działem Internetu (kolejne minuty słuchania tej samej, nudnej muzyczki).
– Dzień dobry, ja w sprawie Internetu HIS...
– Proszę podać numer telefonu, sprawdzę czy pana centrala została już przystosowana do HIS...
– Proszę bardzo: 666-99-666.
– No niestety, to najstarszy model... I tak już jest przeciążona... Trzeba poczekać, aż ją zmodernizujemy.
– A ile to może potrwać?
– Nie wiem, zmodernizujemy, jak zmodernizujemy...

CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE! 16



Tekst: R.J. Yackoo; Rys. Marcin Kułakowski